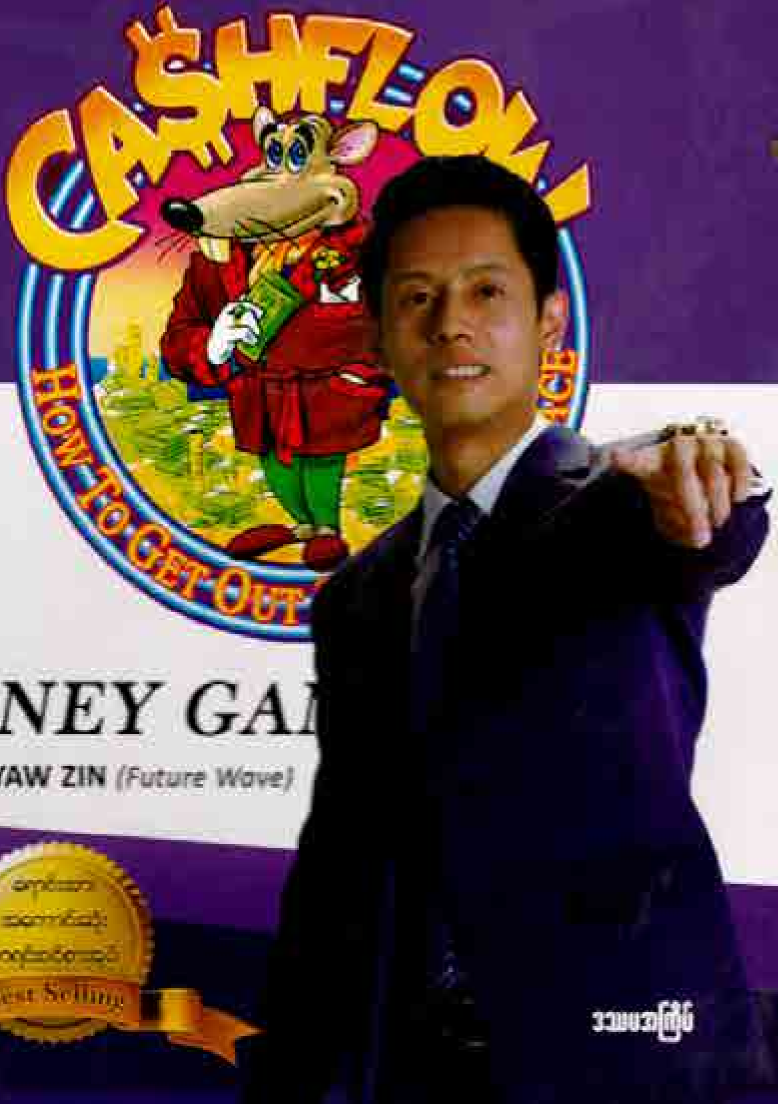
FutureWave
Publishing House

ငွေကြေးကစားပွဲ

ဖူးကျော်ဇင် (Future Wave)



THE
MONEY GA

PHOO KYAW ZIN *(Future Wave)*

Best Selling

ဒသမအကြိမ်

ပုံနှိပ်မှတ်တမ်း

ငွေကြေးကစားပွဲ

ဖူးကျော်ခင်

အကြိမ်

၁ - အကြိမ် အောက်တိုဘာ ၂၀၁၃ ၃ - အကြိမ် ဧပြီ ၂၀၁၃ ၈ - အကြိမ် အောက်တိုဘာ ၂၀၁၃ စတုတ္ထအကြိမ် ဩဂုတ် ၂၀၁၈

ပဉ္စမအကြိမ် ဩဂုတ် ၂၀၁၈ ဆဋ္ဌမအကြိမ် နိုဝင်ဘာ ၂၀၁၈ သတ္တမအကြိမ် ဖေဖော်ဝါရီ ၂၀၁၉

အဋ္ဌမအကြိမ် အောက်တိုဘာ ၂၀၁၉ နဝမအကြိမ် ဇန်နဝါရီ ၂၀၂၀ ဒသမအကြိမ် ဇူလိုင် ၂၀၂၀

အုပ်ရေ

၁၀၀၀

တန်ဖိုး

(၂၅၀၀) ကျပ်

မျက်နှာဖုံးနှင့်အတွင်းဒီဇိုင်း

ဖူးကျော်ခင်

ထုတ်ဝေသူ

ဦးချစ်ညွန့် (ဝင်ရတနာစာပေ စာပေ)

၂၅ က/၄ လမ်း၊ မြို့သစ် က+ခ ရပ်ကွက်၊ အင်းစိန်

စာအုပ်ချုပ်

စွယ်တော်

ပုံနှိပ်သူ

ဦးဝင်းမောင်မြင့် (မြင့်ပုံနှိပ်တိုက်)၊ အမှတ် ၃၁၆၊

အောက်ကြည့်မြင်တိုင်လမ်းမလယ်၊ ရန်ကုန်မြို့

ဖုန်း - ၀၉ - ၇၃၉၄၁၀၀၄၃၃၊ ၀၉ - ၇၈၅၈၆၉၃၉၁၂

ဖြန့်ချိရေး

Future Wave Publishing House

ဖုန်း ၀၉ ၅၁၈၃၀၆၃၊ ၀၉ ၄၂၀၄၅၇၇၉

စီစဉ်သူ

Future Wave

ထုတ်ဝေသည့် စာအုပ်ကက်တလောက်အညွှန်း CIP

ဖူးကျော်ခင် Future Wave ၈၀၈.၈၃

ငွေကြေးကစားပွဲ / ဖူးကျော်ခင် ။ - ရန်ကုန်

ဝင်ရတနာစာပေ၊ ၂၀၁၃

၁၆၀-စာ၊ ၁၃ x ၁၉.၂ စင်တီ (၃) ငွေကြေးကစားပွဲ

ငွေကြေးကစားပွဲ

THE MONEY GAME

ဖူးကျော်ဝင် (Future Wave)

FutureWave
Publishing House

စာရေးသူ၏ မိတ်ဆက် အမှာစာ



ငွေကြေးစီးဆင်းမှုကစားပွဲ (CASHFLOW- GAME) ဆိုတာ ငွေကြေး လွတ်မြောက် ချမ်းသာရေး စာအုပ်တွေနဲ့ ကမ္ဘာကျော် လူသိများတဲ့ Best Seller စာရေးဆရာ ကြီး Robert T.Kiyosaki တီထွင် ထုတ်လုပ် ထားတဲ့ "ငွေကြေးဆိုင်ရာအသိပညာပေးဂိမ်း" တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။

သူတီထွင်ထားတဲ့ ဂိမ်းတွေနဲ့ သူရေးသားခဲ့တဲ့ စာအုပ် တွေဟာ ကမ္ဘာတစ်ဝှမ်း လုံးက သန်းပေါင်း များစွာသော လူတွေရဲ့ ငွေကြေးဆိုင်ရာ တွေးခေါ်ပုံတွေကို စိန်ခေါ်ပြီး ပြောင်းလဲပေးနိုင်ခဲ့ ပါတယ်။ သူရေးသားထုတ်ဝေခဲ့တဲ့ **Rich Dad, Poor Dad** ငွေကြေးပညာပေးစာအုပ်ဟာ ကမ္ဘာပေါ်မှာ ရောင်းအားအကောင်း ဆုံးဝိုလ်ဆွဲခဲ့တဲ့ စာအုပ် တစ်အုပ်ပါပဲ။

ဒီစာအုပ်ဟာ ဘာသာပေါင်း ၄၆ မျိုး ပြန်ဆိုခြင်းခံခဲ့ရပြီး နိုင်ငံပေါင်း ၉၇ နိုင်ငံမှာ သန်းနဲ့ချီ ရောင်းချခဲ့ရပါတယ်။ အာရှ ဩစတြေး လျှတောင်အမေရိကနဲ့ ဥရောပနိုင်ငံတွေက အကောင်းဆုံးစာ အုပ်စာရင်းမှာ ကြီးစိုးနိုင်ခဲ့ပါတယ်။ ငွေကြေးပညာပေးစာအုပ်တွေ အပြင်သူ့ရဲ့ သူဌေးအဖေကြီး(Rich Dad) နှစ်ပေါင်းများစွာ လေ့ကျင့်သင်ကြားပေးခဲ့တဲ့ ငွေပညာနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု မဟာဗျူဟာတွေကို အခြေခံပြီး CASHFLOW 101 ပညာပေးဂိမ်းကစားချပ်ကို တီထွင်ခဲ့ပါတယ်။ ဒီဂိမ်းထဲက မဟာဗျူဟာတွေအရပဲ Robert ဟာ အသက် ၄၇ နှစ်မှာ အငြိမ်းစားယူနိုင်ခဲ့ တာဖြစ်ပါတယ်။

Robert T.Kiyosaki ရဲ့ စာအုပ်တွေကို ကျွန်တော်တို့ဆီမှာ ဘာသာပြန်ရေးသား ထုတ်ဝေထားတဲ့ စာအုပ်တွေက အများကြီးရှိပါတယ်။ ဒါပေမယ့် သူတီထွင်ခဲ့တဲ့ နာမည်ကျော် ငွေပညာပေးကစားပွဲအကြောင်းကို

အကျယ်တဝင့် ရေးသားထားတဲ့ စာအုပ်ရယ်လို့ မရှိသေးပါဘူး။ ဒီစာအုပ်က CASHFLOW 101 ဂိမ်းကစားပွဲမှာ သင်ကြားပေးသမျှ ငွေကြေးသင်ခန်းစာတွေကို ကျွန်တော့်ရဲ့ ကိုယ်ပိုင် အတွေးအမြင်တွေနဲ့ ပေါင်းစပ်ထားတဲ့ စာအုပ်ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

Robert T.Kiyosaki ဟာ ကျွန်တော့် ဘဝအောင်မြင်မှုအတွက် လမ်းပြပေးခဲ့တဲ့ ဆရာတစ်ဦးပါ။ ကျွန်တော် ဆယ်ကျော်သက်အရွယ်ကတည်းက သူ့စာအုပ်တွေကို လေ့လာဖတ်မှတ်ပြီး ကျင့်သုံးလိုက်နာခဲ့ပါတယ်။ သူ့ရဲ့ငွေကြေး သင်ခန်းစာတွေ၊ သူရေးသားထုတ်ဝေခဲ့တဲ့ ချမ်းသာကြွယ်ဝရေးနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုစာအုပ်တွေ၊ သူတီထွင်ခဲ့တဲ့ ငွေကြေးအသိပညာပေး ဂိမ်းချပ်တွေဟာ ကျွန်တော့်ကို ခွန်အားတွေ ဖြစ်စေပြီး အများကြီးတိုးတက်ပြောင်းလဲစေခဲ့ပါတယ်။

CASHFLOW ဂိမ်းကို ကစားရတာ ကျွန်တော် အရမ်းကြိုက်နှစ်သက်ပါတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုရဲ့ သဘောတရားတွေနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုအကြောင်းတွေကို အချိန်တိုအတွင်း နားလည်သဘောပေါက်အောင် သင်ပြပေးနိုင်လို့ပါပဲ။ တကယ်တော့ ဒီဂိမ်းဟာ ငွေကြေးစီမံခန့်ခွဲခြင်း (Financial Management) ကို ကစားပွဲအသွင်နဲ့ သင်ကြားပေးတာပါ။

CASHFLOW ဂိမ်းဟာ ကျွန်တော်တို့ကို ငွေအတွက် ရုန်းကန်လှုပ်ရှားနေရတဲ့ဘဝကနေ ငွေကြေး အောင်မြင်လွတ်မြောက်မှု (Financial Freedom) ရရှိအောင် ဘယ်လိုကြိုးစားရမလဲဆိုတာကို သင်ကြားပေးဖို့အတွက် တီထွင်ထားခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ ငွေအတွက် ကြိုးစားပမ်းစား အလုပ်လုပ်ဖို့ ကျောင်းတွေတက်၊ ပညာတွေ သင်ခဲ့ရပါတယ်။ ဒီဂိမ်းရဲ့ အဓိကအချက်ကတော့ ကျွန်တော်တို့တွေအတွက် အပြင်းအထန် အလုပ်လုပ်ပေးမယ့် ငွေတွေကို ဘယ်လိုရအောင် လုပ်ပြီး ဘယ်လိုနိုင်းစေရမယ်ဆိုတာကို သင်ကြားပေးတဲ့ အချက်ပါပဲ။

နိုင်ငံတကာမှာတော့ Rich Dad Company က CASHFLOW Game Workshop နဲ့ ငွေပညာပေး ဟောပြောပွဲတွေကို များစွာကျင်းပပြုလုပ်နေပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ နိုင်ငံက ပြည်သူတွေကိုလည်း

CASHFLOW ဂိမ်းကစားပွဲကပေးတဲ့ အောင်မြင်ရေး လျှို့ဝှက်ချက်တွေကို မျှဝေပေးချင်တာကြောင့် ဒီစာအုပ်ကို ကြိုးစားရေးသား ဖန်တီးခဲ့တာဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးပညာပေး သင်တန်းတွေနဲ့ ဟောပြောပွဲတွေကိုလည်း လစဉ်ပြုလုပ်ကျင်းပပြီး မိတ်ဆက်ပေးခဲ့ပါတယ်။

ဒီဂိမ်းကပေးတဲ့သင်ခန်းစာတွေဟာ ကျွန်တော်တို့ ဘဝတစ်ခုလုံးရဲ့အောင်မြင်မှုနဲ့ ပတ်သက်ဆက်နွယ်နေပါတယ်။ ဂိမ်းက သင်ကြားပေးတဲ့ ဘဝအောင်မြင်မှုရဲ့ အနှစ်သာရတွေကို ဒီစာအုပ်ထဲမှာ အရှင်းလင်းဆုံး ရေးသားပြုစုထားပါတယ်။ ဒါကြောင့် ဒီစာအုပ်ကို အသေအချာဖတ်ရှုပြီး ရရှိလာတဲ့ အတွေးအခေါ်တွေကို လက်တွေ့ကျကျ အသုံးချနိုင်မယ်ဆိုရင် စာဖတ်သူတို့ရဲ့ဘဝ အနာဂတ်ဟာ အလုံးစုံ ကြွယ်ဝသထက် ကြွယ်ဝလာပါလိမ့်မယ်လို့ လုံးဝ ယုံကြည်ပါတယ်။

ဒီစာအုပ်ကို ဖတ်ရှုနေရင်း ဘဝရဲ့ အခြေအနေအရပ်ရပ်ကို သုံးသပ်ဆင်ခြင်မိလာမှာပါ။ ဒါ့အပြင် ဒီစာအုပ်က သင့်ဘဝကို ပြောင်းလဲစေဖို့အတွက် အမြဲလှုံ့ဆော်ပေးနေမှာဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်လို့ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ဒီစာအုပ်ထဲမှာ ပါဝင်တဲ့ ငွေကြေးအသိပညာတွေကို ပြည့်ပြည့်ဝဝ လိုက်နာ အသုံးချခဲ့မယ်ဆိုလို့ရှိရင် ကျွန်တော်တို့အားလုံးဟာ အမြင့်ဆုံး တစ်နေရာမှာ ချမ်းသာစွာနဲ့ ပြန်လည်တွေ့ဆုံနိုင်ကြမှာဖြစ်ပါတယ်။ အခုအချိန်ကစတင်ပြီး အတူတကွ ပျံသန်းကြပါစို့ …

Let's Fly Together!

ဖုးကျော်ဇင် (Future Wave)

Author & Motivational Speaker

Principal and Founder

Future Wave – Success & Motivation Training

မာတိကာ

၅။ အခန်း(၅)

၆။ အခန်း(၆)

၇။ အခန်း(၇)

၈။ အခန်း(၈)



THE MONEY GAME

PHOO KYAW ZIN

(FUTURE WAVE)

MOTIVATIONAL PUBLIC SPEAKER

FUTURE WAVE SUCCESS AND MOTIVATION TRAINING

MYANMAR


FUTURE WAVE
Future Wave®
Success, Motivation & Leadership Training
Corporate Training Service
The Best Investment for Your Business Growth
Satisfied Client Companies Over 80
Call : 09 518 3003
World Health Organization
NATURE REPUBLIC
SAMITIVEJ HOSPITALS
I.E.M Company Limited.
360° PETRO
LiLy
GETC
nurture
ganad
TST Gems
T&H
Starcom Media
REAL NET
Habitat
RDCL
WAI DE
Amd
Advanced Medical & Disposable Trading Ltd
Sein Gay Har
DKSH
UNITED PHARMA
City express
CAPITAL
CB MYANMAR
NetGuide
EG MICRO
F.J.S.S
SEVEN
Shwe Pann Taing



Online Leadership Training (365) Days

ဆရာဖူးကျော်ဇင် ကိုယ်တိုင် နေ့စဉ် Online ပေါ်မှ သင်ကြားပေးနေသော The Leadership Diary 365 (TLD365) ခေါင်းဆောင်မှုအထူးသင်တန်းကို တစ်ရက်မှ (၁၀၀) ကျပ် တည်းနဲ့ တစ်နှစ်တာ - ရက်ပေါင်း (၃၆၅) ရက်လုံး တက်ရောက်လေ့လာသင်ယူနိုင်ပါပြီ။

နေ့စဉ် Facebook သုံးနေတဲ့ အချိန်လေးတွေထဲ အချိန်အနည်းငယ်ကို ခေါင်းဆောင်မှုအတွက် လေ့လာချိန်လေး ပေးသွားရုံနဲ့ တစ်ရက်ပြီးတစ်ရက်၊ တစ်လပြီးတစ်လ သင့်ရဲ့ ဦးဆောင်နိုင်မှု အရည်အသွေးတွေဟာ တိုးမြှင့်လာမှာဖြစ်ပါတယ်။

တစ်နှစ်တာပတ်လုံး

ခေါင်းဆောင်မှုကို နေ့စဉ်လေ့လာရင်း

အောင်မြင်တိုးတက်အောင်လုပ်ဆောင်လိုက်ပါ။

Register Now!

Call to: 09 96 5183063



MASTER YOUR MONEY®

[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]





[illegible]

YouTube

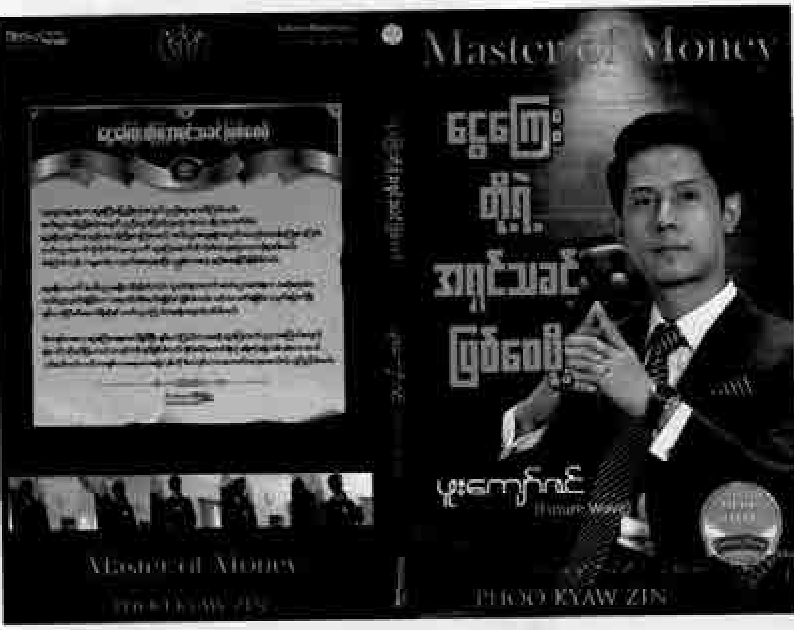
www.youtube.com/c/PhooKyawZin

ဆရာဖူးကျော်ဇင်၏ ဗီဒီယိုမျှဝေမှုများကို
YouTube Channel တွင်
Subscribe လုပ်ထားပြီး ကြည့်ရှုနိုင်ပြီ




Future Wave
CONTACT WITH ME AT :
Phoo Kyaw Zin - Future Wave
Follow
Share
Goal
Go
IQ
Can

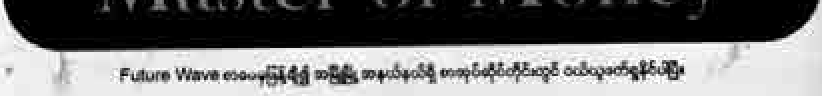
[illegible]



[illegible]

ငွေကြေးတို့ရဲ့ အရှင်သခင်ဖြစ်စေဖို့

ဖိုးကျော်ဇင် (Future Wave)



အခန်း (၁)

ဘဝဆိုတဲ့ ကစားပွဲကြီး



"Life Is a Game"

"ဘဝဆိုတာ ကစားပွဲကြီးတစ်ခုပါ"

သင်ကိုယ်တိုင်လည်း ရှိထားတဲ့ ဘဝဆိုတဲ့ ကစားပွဲကြီးထဲမှာ လက်တွေ့ပြိုင်ပွဲဝင်နေရသူ တစ်ဦးပါပဲ။ အများစုကတော့ "ဘဝဆိုတာ တိုက်ပွဲ"၊ "ဘဝဆိုတာ ရှုန်းကန်ခြင်း" လို့ပြောလေ့ရှိကြပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ အားလုံး တိုက်ပွဲတွေကြားမှာ ရှုန်းကန်နေရတာကို [illegible]လိုချင်ပါဘူး။ ဒီတော့ ဘဝဆိုတာကို ကစားပွဲကြီးတစ်ခု လို့သတ်မှတ်ကြည့် ပြီး ဒီကစားပွဲ

ကြီးထဲမှာ ဘဝရဲ့အောင်မြင်မှုတွေကို ရေးရှလို့ ပျော်ရွှင်စွာနဲ့ ယှဉ်ပြိုင်က စားကြရင်မကောင်းဘူးလား။

"ဘဝဆိုတာ ငွေနဲ့ အချိန်ကို အမြတ်ထုတ်တဲ့ ကစားပွဲတစ်ခု" ပဲ လို့ Rich Dad က ဆိုခဲ့ပါတယ်။ လူတိုင်းဟာ ဘဝမှာ ရပ်တည်နေနိုင်ဖို့အတွက် အချိန်ကိုင်းကြိုးပမ်း အားထုတ်နေကြပါတယ်။ အရှင်းလင်းဆုံး ပြောရရင်တော့ ငွေကြေးအတွက် လုံးပန်းနေရတာပေါ့။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ငွေကြေး ဘဏ္ဍာပြည့်စုံပါမှ စားဝတ်နေရေး အသက်မွေးမှုတွေ အဆင်ပြေချောမွေ့နိုင်မှာဖြစ်လို့ပါပဲ။ ဒီအတွက် လူတိုင်းဟာ ငွေရှာတဲ့ အလုပ်ကို လုပ်နေကြရတာဖြစ်ပါတယ်။

ဘဝမှာ ငွေကြေးအတွက် လုံးပန်းနေရတဲ့ ဖြစ်စဉ်ကြီးကို ဘဝရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲ (The Money Game) လို့ တင်စားခေါ်ဝေါ်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။

ဘဝဆိုတဲ့ ကစားပွဲကြီးထဲမှာ **"ငွေကြေးဘဏ္ဍာရှာဖွေတည်ထောင်ခြင်းကာလ"** အဖြစ် အသက် (၂၅) နှစ် ကနေ (၅၅) နှစ်ကြား (အနှစ် ၃၀) လို့ သတ်မှတ်ပါတယ်။ ဒီအနှစ် (၃၀) ကာလဟာ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေးအတွက် ကြိုးပမ်းရမယ့် ဘဝကစားပွဲကြီးရဲ့ အချိန်ကာလသတ်မှတ်ချက်တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် လူအတော်များများဟာ သူတို့အသက် (၅၅) နှစ်ရောက်တဲ့အထိ ငွေကြေးကစားပွဲမှာ အောင်မြင်မှုတွေမရနိုင်ဘဲ နောက်ထပ်(၁၀) နှစ်ထပ်တိုးလို့ အသက်(၆၅) နှစ်အထိ ငွေအတွက် အလုပ်လုပ်နေကြရဆဲဖြစ်ပါတယ်။ တချို့ဆို (၆၅) နှစ်ကျော်တဲ့အထိငွေကြေးအောင်မြင်မှုမရနိုင်ဘဲ ကစားပွဲကြီးထဲမှာ ရှုံးနိမ့်ခဲ့ကြရတာကို တွေ့ရှိနိုင်ပါတယ်။

ဒီကစားပွဲကြီးမှာ ကစားချိန်ကို (၁၀) နှစ်စီ ပိုင်းခြားထားပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကစားပွဲအချိန်ကို ပိုင်းချကြည့်လိုက်ရင် အခုလို ကစားချိန် အပိုင်း (၄) ပိုင်းရှိလာပါတယ်။

ငွေကစားပွဲ	
ကစားချိန်	အသက်
ပထမပိုင်း	၂၅ နှစ် မှ ၃၅ နှစ်
ဒုတိယပိုင်း	၃၅ နှစ် မှ ၄၅ နှစ်
တတိယပိုင်း	၄၅ နှစ် မှ ၅၅ နှစ်
စတုတ္ထပိုင်း	၅၅ နှစ် မှ ၆၅ နှစ်
GAME OVER	

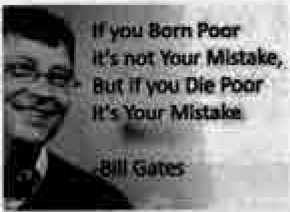
ဘဝမှာ ဒီကစားပွဲကြီးကို အနိုင်ရအောင်ကစားဖို့အတွက် ကျွန်တော်တို့အားလုံးမှာ တာဝန်ရှိ ပါတယ်။ ဘဝမှာ အောင်မြင်တဲ့သူတွေဟာ "အနိုင်ရအောင်" ကစားကြတဲ့သူတွေဖြစ်ပါတယ်။ သာမန်သူတွေကတော့ "မရှုံးအောင်" ကစားကြပါတယ်။

ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ ရှုံးနိမ့်တဲ့သူတွေကတော့ ကစားပွဲပြီးသွားတဲ့ အချိန်အထိ အနိုင်ရအောင် မကစားနိုင်ဘဲ ကစားပွဲကထွက်ခွာသွားရသူတွေပဲ ဖြစ်ကြပါတယ်။

ပထမပိုင်း အစအသက် (၂၅) နှစ်လောက်ကတည်းက ကြိုးစားလာခဲ့ပြီး စတုတ္ထပိုင်း အဆုံးကစားပွဲ ပြီးသွားတဲ့ အချိန်အထိ (၆၅နှစ်ကျော်တဲ့အထိ) အနိုင်မရသေးဘူး၊ မအောင်မြင်သေးဘူးဆိုရင်တော့ Game Over ဖြစ်ပြီး ကစားပွဲကြီး (Life Game) ထဲက ထွက်သွားရပါလိမ့်မယ်။

မိုက်ခရိုဆော့သူဌေးကြီး ဘီလ်ဂိတ်ရဲ့ ကမ္ဘာကျော် အဆိုအမိန့်လေး တစ်ခုကို သတိရမိပါတယ်။

FutureWays
Publishing House



"ဆင်းရဲစွာနဲ့ မွေးဖွားလာတာ မင်းရဲ့ အပြစ်မဟုတ်ပါဘူး။

ဒါပေမယ့် ဆင်းရဲစွာနဲ့ သေဆုံးသွားခဲ့ရင်တော့ အဲ့ဒါမင်းရဲ့ အပြစ်ပါ"

အရမ်းကောင်းတဲ့ အဆိုအမိန့် တစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ ဘဝရဲ့ ကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရအောင် ကစားနိုင်မယ့် အခွင့်အလမ်းတွေအများ ကြီးပါတယ်။ အချိန်တွေအများကြီးရှိပါတယ်။ ဆင်းရဲစွာနဲ့ Game Over ဖြစ်ပြီး ရှုံးနိမ့်မသွားဖို့ လုံ့လဝီရိယစိုက်ထုတ်ပြီး ကြိုးစားရမှာက ကျွန်တော်တို့ အားလုံးရဲ့ အထူးတာဝန်ပါ။

ဘယ်သူမှတော့ အသက် (၆၅) နှစ်ကျော်တဲ့အချိန်ထိ ပင်ပင်ပန်းပန်းနဲ့ အလုပ်လုပ်ချင်ကြမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါကြောင့် အခုလက်ရှိအချိန်မှာ ကိုယ်ဟာ ကစားပွဲရဲ့ ဘယ်အပိုင်းကိုရောက်နေပြီလဲ သုံးသပ်ပါ။ ဘယ်အပိုင်းမှာ အောင်မြင်လွတ်မြောက်ချင်သလဲဆိုတာ ဆုံးဖြတ်ပြီး အစွမ်းကုန် ကြိုးစား ရပါလိမ့်မယ်။ ဒါဟာ ငွေကြေးကစားပွဲဆိုတဲ့ ဒီစာအုပ်က အဓိက ပေးချင်းတဲ့ အချက်ပဲဖြစ်ပါတယ်။

ဘဝရဲ့ သင်ခန်းစာတွေနဲ့ လွတ်မြောက်စေမယ့် အခွင့်အလမ်းကောင်းတွေ အကြောင်းကို CASHFLOW ဂိမ်းထဲမှာ အများကြီး လေ့လာသိရှိနိုင်ပါတယ်။ ဂိမ်းကို တီထွင်ဖန်တီးခဲ့တဲ့ Robert ကတော့ ဒီဂိမ်းဟာ သင့်ဘဝကိုပြောင်းလဲပေးနိုင်တယ် (This game can change your life!) လို့ အမွှန်းတင်ထားပါတယ်။ ဒါကြောင့် Cashflow ဂိမ်းအကြောင်းကို ရေးသားထားတဲ့ ဒီစာအုပ်ဟာလည်း သင့်ဘဝကို တစုံတရာပြောင်းလဲမှုတွေ ပေးနိုင်လိမ့်မယ်လို့ လုံးဝ ယုံကြည်မိပါတယ်။ စာအုပ်ထဲက အသိပညာ

တွေ၊ ဂိမ်းထဲက သင်ခန်းစာတွေကို လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ မှန်ကန်စွာအသုံးချမယ်ဆိုရင် တကယ်ကို အောင်မြင်လွတ်မြောက်တဲ့ ဘဝကို ရရှိမှာအမှန်ပါပဲ။

....

ကြွက်ပြေးလမ်းသံသရာ



CASHFLOW ဂိမ်းဟာ မိုနိုပိုလီဂိမ်းချပ်လို Board Game အနေနဲ့ တီထွင်ထုတ် လုပ်ခဲ့ပြီး နောက်ပိုင်းမှာ ကွန်ပျူတာဂိမ်း အဖြစ်ကစားလို သူများ အတွက် CASHFLOW E-Game ကို ထပ်မံတီထွင် ထုတ်လုပ်ထား ပါတယ်။

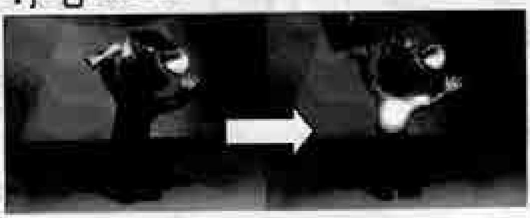
ဒီဂိမ်းရဲ့ ပထမဆုံး ရည်ရွယ်ချက်ပန်းတိုင်ကတော့ "ကြွက်ပြေး လမ်းကလွတ်မြောက်အောင် ဘယ်လိုလုပ်မလဲ" *(How to Get Out of the Rat Race)* ဆိုတာပါပဲ။

ဂိမ်းထဲမှာ ကစားသူများဟာ ကြွက်ကလေးတွေ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီကြွက်ကလေးတွေ ပြေးလွှားနေရတဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းစက်ဝိုင်းကြီး (The wheel of the Rat Race) တစ်ခုဟာ ဂိမ်းချပ်ရဲ့ အလယ်ဗဟိုမှာပါရှိပါ

တယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) ဆိုတာ "ရှုန်းကန်ပြေးလွှားလှုပ်ရှားနေရတဲ့ဘဝ" ကို တင်စားထားတာပါ။

CASHFLOW E-Game ရဲ့အစမှာ "ကြွက်ပြေးလမ်း သံသရာက လွတ် မြောက်ခြင်း" အကြောင်းကို ကာတွန်း ဇာတ်လမ်းတိုလေးနဲ့ ဖော်ပြ မိတ်ဆက်ထားပါတယ်။

ကာတွန်းလေးရဲ့ အစမှာတော့ ဘွဲ့နှင်းသဘင်ခန်းမကြီးရဲ့ စင်မြင့်ပေါ်မှာ ဇာတ်လိုက်ဖြစ်တဲ့ ကြွက်ကလေးဟာ ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးဝတ်ထားပြီး သူ့ရဲ့ ဘွဲ့လက်မှတ်လေးကို ဝှေ့ယမ်းကာ နှုတ်ဆက်ရင်း ပျော်ရွှင်နေပါတယ်။ ဒီအချိန်မှာပဲ ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးက အလုပ်သမားယူနီဖောင်းဝတ်စုံလေးအဖြစ် အသွင်ပြောင်းသွားပြီး သူ့လက်ထဲက ဘွဲ့လက်မှတ်လေးကလည်း လုပ်ငန်းခွင်ဝင် လက်ဆွဲအိတ်လေး တစ်လုံးဖြစ်သွားပါတယ်။ အဓိပ္ပါယ်ကတော့ ကြွက်ကလေးဟာ ဘွဲ့ရတာနဲ့ လုပ်ငန်းခွင်ဝင် အလုပ်လုပ်ရတော့မှာ ဖြစ်ပါတယ်။



ဒါနဲ့ ကြွက်ကလေးဟာ ကုမ္ပဏီကြီးတစ်ခုကိုသွားပြီး အလုပ်သွားလျှောက်ပါတယ်။ ကုမ္ပဏီကြီးထဲမှာ သူ့လို ကြွက်ကလေးတွေအများကြီးပဲ အလုပ်စားပွဲရှေ့မှာ တကုပ်ကုပ် အလုပ်လုပ်နေ ကြတာကိုလည်းတွေ့ ရပါတယ်။

အလုပ်ခန့်စာရတော့ ဒီကြွက်ကလေးတွေလိုပဲ သူလည်းစတင် အလုပ်လုပ်ရပါတော့မယ်။ ဒီအချိန်မှာပဲ မိုးပေါ်ကနေ စက်ဝိုင်းကြီးတစ်ခု အောက် ကိုပြုတ်ကျလာပြီး လည်နေပါတယ်။ ကြွက်ကလေးဟာ လည်နေ

တဲ့ ဒီစက်ဝိုင်းကြီးပေါ်ကို စမ်းတဝါးဝါးတက်ပြီး တစ်လှမ်းချင်း လျှောက်နေပါတယ်။ တကယ်တော့ ဒီစက်ဝိုင်းကြီးဟာ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) ဆိုတဲ့ ဝဲပါစက်ဝိုင်းကြီးပါ။



စက်ဝိုင်းပေါ်က ကြွက်ကလေးရဲ့ ပြေးလမ်း သံသရာကတော့ "အလုပ်သွားလိုက်၊ အိမ်ပြန်လိုက်၊ အလုပ်လုပ်လိုက်၊ လစာ ထုတ်လိုက်၊ သုံးစွဲလိုက်၊ ကုန်သွားလိုက်၊ အလုပ်ပြန် လုပ်လိုက်" နဲ့ စက်ဝိုင်းကြီးပေါ်မှာ တဝဲလည်လည်ဖြစ်နေပါတယ်။

ဒီလိုတဝဲလည်လည် လျှောက်လှမ်းနေတဲ့ ကြွက်ကလေးရဲ့ ခန္ဓာကိုယ်မှာ လုပ်ဆောင်ရန် စာရင်းတွေ၊ တာဝန်တွေ၊ စာရွက်စာတမ်းတွေ တစ်ရွက်ပြီးတစ်ရွက် ကပ်လာတာက တွေ့ရပါတယ်။ ကြွက်ကလေးရဲ့ မျက်နှာဟာလည်း တက်ကြွလန်းဆန်းမှု တွေပျောက်ပြီး ဖြူဖတ်ဖြူရော်ဖြစ်နေပါတယ်။ အလုပ်တာဝန်တွေပိလာတော့ လျှောက်လှမ်းနေတဲ့ ခြေလှမ်းတွေကလည်း နှေးကွေးလေးလံ လာပါတယ်။ စိတ်ဖိစီးမှုတွေများပြီး မပျော်နိုင်မရွှင်နိုင်ဖြစ်နေရပါတယ်။

အချိန်တန်တော့ ကြွက်ကလေးဟာ အိမ်ထောင်ပြုပြီး သားသမီးတွေ ရရှိလာတော့ ဝင်ငွေပိုမိုလိုအပ် လာပါတယ်။ ဒီအတွက် အလုပ်တွေကို ဖိလုပ်ရာက လူဟာ ခြေကုန်လက်ပန်းကျတဲ့ အထိဖြစ်လာပါတယ်။



ကျန်းမာရေးဟာလည်း ထိခိုက်လာတယ်လို့ ထင်ရပါတယ်။ တစ်နှစ်ပြီး တစ်နှစ် အချိန်တွေကြာလာတော့ ကြွက်ပြေး လမ်းဘဝစက်ဝိုင်းကြီးမှာ ရုန်းကန်ရှာဖွေ လှုပ်ရှားနေရတာကို မောပန်းပြီးငွေ့ပြီး ဆက်မလျှောက်နိုင်တော့ဘဲ လက်မှိုင်ချလိုက်ပါတယ်။

ဘဝစက်ဝိုင်းကြီးထဲမှာ လက်မှိုင်ချလိုက်တဲ့ ကြွက်ကလေးကို စိတ်မကောင်းစွာ ကြည့်နေတဲ့ ကြွက်သူဌေးကြီးတစ်ကောင်က သူ့နား ကပ်ပြီး ကြွက်ပြေးလမ်းက လွတ်မြောက်မယ့် နည်းလမ်းကောင်း တွေကို ပြောပြလိုက်ပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့ ကြွက်ကလေးဟာ အားတက်လာပြီး ကြိုးကြိုးစားစားနဲ့ စက်ဝိုင်းကြီးထဲမှာ တက်ကြွစွာ ပြန်လျှောက်လှမ်းပါတယ်။ အရင်လို မနေး ကွေးတော့ဘဲ တဖြည်းဖြည်းမြန်ဆန်လာပြီး နောက်ဆုံးမှာ ကြွက်ပြေးလမ်း စက်ဝိုင်းကြီးထဲက လွတ်မြောက်သွားပါတယ်။

လွတ်မြောက်သွားတဲ့ကြွက်ကလေးဟာ ဇိမ်ခံကားတစ်စီးပေါ်ကို ရောက်ရှိသွားပါတယ်။ အလုပ်သမားယူနီဖောင်းလေးကလည်း ဝတ်ကောင်း စားလှတွေအဖြစ် အသွင်းပြောင်း သွားပါတယ်။ ဇိမ်ခံကားပေါ်ကကြွက်က လေးဟာ နေကာမျက်မှန်တစ်လက်ကို တောက်တပ်ပြီး မြို့အနှံ့ပတ်ကာ သူ့ဝါသနာပါရာ အလုပ်တွေကို လွတ်လပ်ပျော်ရွှင်စွာ လုပ်ကိုင်နေပါတော့ တယ်။

ငါးမျှားတယ်၊ ဂေါက်ရိုက်တယ်၊ လုပ်ငန်းတွေဝယ်တယ်၊ ရင်းနှီး မြှုပ်နှံမှုတွေလုပ်တယ်။ ဒီလိုနဲ့ပဲ ကြွက်ကလေးဟာ ရုန်းကန်ပြေးလွှား နေရတဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းသံသရာ ကနေလွတ်မြောက်ခဲ့ပြီး ငွေကြေး အပူအပင် ကင်းတဲ့ ဘဝမှာ ချမ်းချမ်းသာသာနဲ့ နေထိုင်နေပါ တော့တယ်။

ဒီကာတွန်းလေးဟာ CASHFLOW ဂိမ်းရဲ့ အနှစ်သာရဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်ကို ရောက်

နေပြီး ရှုန်းကန်လည်ပတ်နေရတာယ်ဆိုရင် ဒီကြွက်ပြေးလမ်းသံသရာက လွတ်မြောက် အောင်အရင်ဆုံးလုပ်ရပါမယ်။

ဒီစာအုပ်ကပေးနိုင်တဲ့ အဓိကရည်ရွယ်ချက်ကတော့ ဘယ်လို လွတ်မြောက်အောင် လုပ်ရမလဲ (How to get out of the Rat Race) ဆိုတဲ့အဖြေပဲဖြစ်ပါတယ်။ သင်ဟာ ပြေးလမ်းပေါ်က ကြွက်ကလေးလို ပင်ပန်းနွမ်းနယ်ပြီး ခြေကုန်လက်ပန်းကျနေပြီဆိုရင်တော့ စိတ်မပါတ်မ ကျပါနဲ့။ သင့်ခွန်အားတွေကို နှစ်ဆမြှင့်တင်လိုက်ပြီး သင်ယူလေ့လာမှု တွေကို အမြန်လုပ်ဆောင်လိုက်ပါ။ ဒီစာအုပ်ဟာ သင့်လက်ထဲကို ရောက် နေပြီပဲ။ ရှုန်းကန်နေရတဲ့ဘဝကနေ ရုန်းထွက်ဖို့ အချိန်ကို အခုပဲ ရောက် ပါပြီ။

အဝတ်အစားပြောင်းလဲရေး



ငွေကစားပွဲကြီးရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်း (The Rat Race) ပေါ်ကနေ လွတ်မြောက်အောင်မြင်သွားတဲ့ ကြွက်ကလေးရဲ့ ကာတွန်းဇာတ်လမ်းကို ပြန်လည်မှတ်မိဦးမယ်လို့ထင်ပါတယ်။ ဒီဇာတ်လမ်းလေးမှာ လူတွေရဲ့ ဘဝ ဖြတ်သန်းမှု ဖြစ်စဉ်တွေကို ကောင်းကောင်းမြင်တွေ့ရမှာပါ။ ကြွက်ကလေး ရဲ့ဇာတ်လမ်းကို အကျဉ်းချုံးကြည့်ရင် အပိုင်းသုံးပိုင်း ကို တွေ့ရပါတယ်။

(၁) ကျောင်းပြီးလို့ ဘွဲ့ရရှိသွားတဲ့အပိုင်းရယ်၊

(၂) အလုပ်ဝင်ပြီး ကြိုးစားရုန်းကန်နေတဲ့ အပိုင်းရယ်၊

(၃) အောင်မြင်လွတ်မြောက်ပြီး ချမ်းသာကြွယ်ဝသွားတဲ့ အပိုင်း ရယ် ဖြစ်ပါတယ်။

FutureWave
Publishing House

ဒီ 'အဝိုင်းသုံးဝိုင်း' ပေါ်မှာမူတည်ပြီး ကြွက်ကလေးဟာ 'အဝတ်အစား(၃)စုံ' ပြောင်းလဲသွားတာကို တွေ့ရှိရမှာပါ။

- ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးရယ်၊
- အလုပ်ယူနီဖောင်းဝတ်စုံလေးရယ်၊
- ဝတ်ကောင်းစားလှဝတ်စုံလေးရယ် ဖြစ်ပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ အားလုံးရဲ့ဘဝမှာ ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးဝတ်ရဖို့အတွက် နှစ်ပေါင်းများစွာ ပညာတွေသင်ကြားခဲ့ရပါတယ်။ ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးဝတ်ပြီးသွားရင် အများစုဟာ အလုပ်ယူနီဖောင်းလေးတွေ ဆက်လက်ဝတ်ဆင်ကြပါတယ်။ ဒီဝတ်စုံကို တော်တော်နဲ့ မပြောင်းကြပါဘူး။

တချို့ဆိုရင် ပင်စင်ယူတဲ့အထိ ဝတ်ဆင်ထားကြပါတယ်။ အသက် (၆၀) ပြည့်သွား တော့မှသာ မဖြစ်မနေ ဝတ်စုံကို ချွတ်ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ပြောင်းလဲဝတ်ဆင်လိုက်ရတဲ့ အဝတ်လေးကတော့ ဝတ်ကောင်းစားလှတွေမဟုတ်ဘဲ သာမန်အဝတ်လေးတွေပဲဖြစ်နေကြပါတယ်။ ဒါဟာ ဂိမ်းထဲမှာပါဝင်တဲ့ အဝတ်အစား (၃) စုံ အကြောင်း ကာတွန်းလေးပဲဖြစ်ပါတယ်။

လက်တွေ့မှာလည်း ဒီကာတွန်းလေးထဲကလိုပါပဲ၊ သာမာန်အားဖြင့်တော့ လူအများစုဟာ တစ်သက်လုံး အလုပ်ခွင်ဝင် အလုပ်လုပ်ဖို့ အတွက်သာ စဉ်းစားကြတာပါ။ ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ဘဝကို ရောက်ဖို့အတွက် မစဉ်းစား ကြပါဘူး။

သင်ဟာ အခုလောလောဆယ် ဘွဲ့ဝတ်စုံလေးဝတ်ဖို့အတွက် ပညာရေးမှာ ကြိုးစားနေတဲ့သူလည်း ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ ဒါမှမဟုတ် အလုပ်ယူနီဖောင်းဝတ်စုံလေးဝတ်ရဖို့အတွက် အလုပ်ရှာနေတဲ့သူလည်း ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ ဒါမှမဟုတ်လက်ရှိမှာ ယူနီဖောင်းလေး ဝတ်ဆင်ထားသူလည်း ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။

ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် ကျွန်တော်တို့ဟာ ကြွက်ကလေးရဲ့ နောက်ဆုံးဝတ်စုံလေးဖြစ်တဲ့ ဝတ်ကောင်းစားလှဝတ်စုံလေးတွေ ဝတ်နိုင်ဖို့အတွက်လည်း စဉ်းစားရဦးမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ကိုယ်တိုင်နဲ့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ နောက်မျိုးဆက်တွေ အတွက်လည်း ပါတာပေါ့။

ဒါဟာ ကာတွန်းလေးပေါ်မှာ မြင်တဲ့အမြင်ကို ပြောတာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီစာအုပ်နဲ့အတူ Cashflow ဂိမ်းဟာ ဝတ်စုံပြောင်းဝတ်နိုင်တဲ့ နည်းလမ်းတွေကို လမ်းညွှန်ပေးနိုင်တဲ့ လက်ဆောင်တစ်ခု ဆိုရင်လည်း မမှားပါဘူး။

ဘဝပြောင်းပညာရေး



ဘဝရဲ့ 'အပိုင်းသုံးပိုင်း' နဲ့ 'ဝတ်စုံသုံးစုံ' ပေါ်မှာ မူတည်ပြီး "ပညာရေးသုံးမျိုး" ရှိတဲ့အကြောင်းကို Robert က အခုလို ခွဲခြားတင်ပြထားပါတယ်။

၁။ ကျောင်းသင်ပညာရေး (Academic Education)

နံပါတ်တစ် ပညာရေးက **ကျောင်းသင်ပညာရေး** (Academic Education) ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကတော့ အားလုံးသိပြီးဖြစ်တဲ့ အခြေခံပညာနဲ့ အရေး၊ အဖတ်၊ အတွက်စတဲ့ 'အ' သုံးလုံးကျေပညာတွေကို သင်ကြားခြင်းနဲ့ အဆင့်မြင့်ပညာရေးအတွက် ဖြစ်ပါတယ်။ ကျောင်းတွေ၊ တက္ကသိုလ်တွေမှာ စာတွေသင်ယူလေ့လာ၊ မှတ်သား၊ စာမေးပွဲတွေဖြေဆို၊ ဘွဲ့တွေ၊ ဘွဲ့လွန်တွေ၊ ဒီပလိုမာတွေ ရရှိစေတဲ့ ကျောင်းသင်ပညာရေးမျိုးဖြစ်ပါတယ်။

၂။ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပညာရေး (Professional Education)

နံပါတ်နှစ်ကတော့ **အသက်မွေးဝမ်းကျောင်း ပညာရေး** (Professional Education) ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပညာရေးကတော့ အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းအတွက် ငွေရအောင်ရှာဖွေနိုင်တဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုဆိုင်ရာ အတတ်ပညာ တွေဖြစ်ပါတယ်။ ဥပမာအနေနဲ့ ပန်းချီအနုပညာ၊ အလှပြုပြင်ရေး၊ မုန့်ဖုတ်ပညာ၊ သချိုင်းဆောင်ပညာ၊ ဖက်ရှင်ဒီဇိုင်းပညာ၊ ဗိသုကာပညာ၊ စာရင်းအင်းပညာ၊ ဆေးပညာရပ်စတဲ့ အတတ်ပညာတွေပေါ့။ Professional ဆိုတဲ့အတိုင်း ဒီအတတ်ပညာတွေဟာ ကျွန်တော်တို့တွေကို ဆရာဝန်၊ ရှေ့နေ၊ အတွင်းရေးမှူး၊ ကျောင်းဆရာ၊ ဟောပြောရေးဆရာ၊ စာရေးဆရာ၊ ပန်းချီဆရာ၊ အဆိုတော်စတဲ့ ဆိုင်ရာနယ်ပယ်တွေမှာ ကျွမ်းကျင်တဲ့ Professional တွေ ဖြစ်လာစေပါတယ်။

၃။ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး (Financial Education)

နံပတ်သုံးပညာရေးကတော့ **ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး** (Financial Education) ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပညာရေးက ဘဝမှာငွေကြေးအရအောင်မြင် လွတ်မြောက်ဖို့အတွက် များစွာအရေးပါတဲ့ ငွေကြေးနဲ့ စီးပွားရေးဆိုင်ရာ ပညာရေး ဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုရဲ့ သဘောတရားတွေ၊ ငွေတွေ တိုးပွားများပြားစေမယ့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း (Business) တွေနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Investment) အကြောင်းတွေ၊ ချမ်းသာကြွယ်ဝရေး ဆိုင်ရာအသိပညာ တွေပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပညာရေးဟာ ငွေတွေကို ကိုယ့်အတွက် အလုပ်လုပ် ပေးဖို့နဲ့ အကျိုးဖြစ်ထွန်းအောင်စေ နိုင်းတတ်ခြင်းပညာ ကို သင်ကြားခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီပညာရေး သုံးမျိုးစလုံးကို အာရုံစိုက်ပြီး လေ့လာသင်ကြား တာဟာ ဘဝရှင်သန်ရေးအတွက် အလွန် အရေးပါလှပါတယ်။ ကျောင်းသင် ပညာရေး (Academic Education) ဟာ အခြေခံပညာနဲ့ အဆင့်မြင့်ပညာ

တွေ တတ်မြောက်အောင်မြင်ပြီး ဘွဲ့တစ်ခုရှိဖို့အတွက်ဖြစ်သလို အသက်မွေးဝမ်းကျောင်းပညာရေး (Professional Education) ဟာလည်း အလုပ်အကိုင်အဆင်ပြေပြီး ဘဝရပ်တည်ဖို့အတွက် ဖြစ်ပါတယ်။

ဒါပေမယ့် လူအများစုဟာ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး (Financial Education) ကိုတော့ လေ့လာသင်ကြားမှုအားနည်းကြပါတယ်။ ကျောင်းမှာ စာတော်တာဖြစ်စေ၊ တညံ့တာဖြစ်စေ၊ ဆရာဝန်ပဲဖြစ်နေဖြစ်နေ၊ တံခါးစောင့်ပဲဖြစ်နေဖြစ်နေ အားလုံးဟာ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး ကိုတတ်မြောက်ထားသင့်ပါတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ကျွန်တော်တို့ ဘာအလုပ်ပဲလုပ်လုပ်၊ ဘယ်သူတွေပဲဖြစ်လာဖြစ်လာ အားလုံးဟာ ငွေကိုရှာဖွေကိုင်တွယ်သုံးစွဲရမှာဖြစ်လို့ပါပဲ။ ငွေကြေးကစားပွဲကြီးထဲမှာ ပါဝင်ကစားနေရမှာဖြစ်လို့ပါပဲ။

ဒါကြောင့် ဒီပညာရေးအမျိုးအစားသုံးမျိုးစလုံးကို သင်ယူထားမှ ဘဝအောင်မြင်မှုရရှိမှာပါ။ အများစုကတော့ ပညာရေး နှစ်မျိုးမှာပဲ ရပ်တန့်နေပါတယ်။ ကျေနပ်နေကြပါတယ်။ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေးကို မသင်ယူထားရင်တော့ သင်ဟာ တစ်သက်လုံး သင်ကျွမ်းကျင်တဲ့ အတတ်ပညာနဲ့ ငွေရှာဖို့ အလုပ်လုပ်နေရဦးမှာဖြစ်ပါတယ်။

ငွေတွေ ကိုယ့်နောက်လိုက်အောင်လုပ်



ငွေနောက် တကောက်ကောက်လိုက်နေရတဲ့ဘဝက လွတ်မြောက်ချင်ရင်တော့ ငွေနောက်လိုက်တာကို ခဏလေးရပ်ပြီး ငွေကြေးနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ပညာရေး နောက်သာ တကောက်ကောက်လိုက်ဖို့ အကြံပြုချင်ပါတယ်။

ငွေနောက်လိုက်တာနဲ့ ပတ်သက်လို့ ကျွန်တော်ကြားဖူးတဲ့ စကားလေးရှိပါတယ်။ "လူမှာခြေထောက် နှစ်ချောင်းရှိပြီး ငွေမှာတော့ ခြေထောက် လေးချောင်းရှိပါတယ်"တဲ့။ အဓိပ္ပါယ်ကတော့ "ငွေဟာခြေထောက် လေးချောင်းရှိတဲ့ အတွက် ခြေထောက်နှစ်ချောင်းသာရှိတဲ့ လူကလိုက်ရင် ဘယ်တော့မှ လိုက်မမီဘူး။ မောရုံသာရှိမယ်။ ဒါပေမယ့် ငွေက လူနောက်ကို လိုက်ပြီဆိုရင်လည်း အဲ့ဒီလူဟာ ပြေးလို့လွတ်မှ မဟုတ်ဘူး" လို့ ဆိုလိုခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီအချက်ကို မသိတဲ့သူတွေဟာ ငွေတွေနောက်ကိုလိုက်ရင်း တစ်သက်လုံးမောပန်း နေရပါတယ်။ ငွေနောက်ကို လိုက်မယ့်အစား ငွေတွေက ကိုယ့်နောက်ကို လိုက်လာအောင်လုပ်တဲ့ ပညာကိုသာ သိထားမယ်ဆိုလို့ ရှိရင် ဘဝရဲ့ ငွေကစားပွဲကြီး အနိုင်ရရှိမှာ မလွဲမသွေပါပဲ။

CASHFLOW ဂိမ်းဟာ ဒီပညာရပ်ကို သင်ယူလေ့လာနိုင်မယ့် ပညာရေးဆိုင်ရာ အထောက်အကူပြုကိရိယာ (Educational Tool) တစ်ခု ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီဂိမ်းကပေးတဲ့ ပညာရေးတွေကတော့ လူအများကို ငွေရဲ့ အရှင်သခင်တွေ ဖြစ်လာအောင် သင်ကြားပေးဖို့ (To teach people how to become master of money) ရည်ရွယ်ထားတာပါပဲ။ သိပ်ကောင်းတဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ဖြစ်ပါတယ်။

Robert ရဲ့ သူဌေးအဖေ (Rich Dad) ကပြောပါတယ်။

"ငွေရဲ့အနောက်ကိုသာလိုက်နေရင် ငွေနောက်လိုက်ပဲဖြစ်မယ်၊ ငွေအတွက်အလုပ်လုပ်နေရင် ငွေကျွန်ပဲဖြစ်မယ်။ ငွေရဲ့အရှင်သခင်တော့ ဖြစ်မှာမဟုတ်ဘူး"

ဒါကြောင့်လည်း ငွေရဲ့အရှင်သခင်ဖြစ်မယ့် နည်းလမ်းတွေကို သင်ပေးတဲ့ CASHFLOW ဂိမ်း အကြောင်းကို ကျွန်တော် လေ့လာပြီး သင်တန်းတွေလည်း ပို့ချပေးနေသလို အခုလိုစာရေးသားမျှဝေနေခြင်းလည်း ဖြစ်ပါတယ်။

**** ****

ငွေကစားပွဲ အောင်မြင်ရေးမဟာဗျူဟာ



Cashflow ဂိမ်းဟာ လက်တွေ့ဘဝရဲ့ စိန်ခေါ်မှုတွေကို ထင်ဟပ်စေတာ အမှန်ပါပဲ။ ဂိမ်းကစားရင်းက ဒီလိုစိန်ခေါ်မှုတွေကို ဘယ်လိုရင်ဆိုင်တုံ့ပြန်နိုင်မလဲဆိုတဲ့ စိတ်ဓါတ်နဲ့ အသိဉာဏ်တွေကို တိုးတက်စေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီဂိမ်းဟာ ကျွန်တော်တို့ "ဘာကြောင့် ငွေကြေးကျပ်တည်းနေရတာလဲ"၊ "ဘာကြောင့် ဆင်းရဲနေရတာလဲ"၊ "ဘာကြောင့် မချမ်းသာသေးတာလဲ"၊ "ဘာကြောင့် အောင်မြင်မှုမရကြတာလဲ" ဆိုတဲ့ အဖြေတွေ အားလုံးကို ဖြေပေးနိုင်ပါတယ်။ ဒီဂိမ်းရဲ့ မဟာဗျူဟာ ကတော့သင့်ကို ဘဝအောင်မြင်မှု အကြောင်း ကောင်းကောင်းနားလည် သိရှိသွားစေပြီး ရင့်ကျက်မှုတွေရစေဖို့ ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီဂိမ်းထဲမှာ သင်ဟာလစာနည်းတဲ့ အလုပ်သမားလေးတစ်ယောက်လည်း ဖြစ်နိုင်သလို လစာကောင်းတဲ့ ပညာရှင်ကြီးတစ်ယောက်လည်း ဖြစ်နိုင်ပါတယ်။ အခွင့်အလမ်းကောင်း (Opportunity) တွေနဲ့လည်း တွေ့နိုင်သလို အလုပ်လက်မဲ့ (Jobless) ဖြစ်သွားတဲ့ အခါတွေလည်း ကြုံရမှာပါ။

ချမ်းသာတဲ့ဘဝကိုပိုင်ဆိုင်ပြီး ကစားပွဲမှာ အနိုင်ရနိုင်သလို ဆင်းရဲမွဲတေပြီး ငွေတစ်ပြားမှ မရှိတဲ့ဘဝလည်း ရောက်ရှိသွားစေနိုင်ပါတယ်။ ဒါဟာဘဝရဲ့ သင်ခန်းစာတွေပါပဲ။ အောင်မြင်လာရင်လည်း ဘာကြောင့်အောင်မြင်တာလဲဆိုတဲ့ အချက်ကိုသိနိုင်စေသလို၊ ရှုံးနိမ့်သွားရင်လည်း ဘာကြောင့်ရှုံးတာလဲဆိုတဲ့ သင်ခန်းစာတွေကို ရရှိစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒီသင်ခန်းစာတွေဟာ လက်တွေ့ဘဝမှာ အသုံးချဖို့ အတွက် တကယ့် လက်နက်ကောင်းတွေဖြစ်ပါတယ်။ ကစားပွဲအတွေ့အကြုံဟာ ဘဝအတွေ့အကြုံတွေ ရရှိလာစေဖို့အတွက် ရည်ရွယ်ထားပါတယ်။ ဂိမ်းထဲမှာ သင်ရှုံးနိမ့် သွားခြင်းဟာ လက်တွေ့ဘဝမှာ အနိုင်ရဖို့အတွက် သင်ခန်းစာရလိုက်ခြင်းပါပဲ။ ဂိမ်းထဲမှာ သင်အနိုင်ရလိုက်ခြင်းဟာ တကယ့်ဘဝမှာ အနိုင်ရဖို့အတွက်နည်းလမ်းကောင်းကို သိရှိလိုက်ခြင်းပါပဲ။



ဒါကြောင့် ဒီကစားနည်းဟာ နိုင်ခြင်း၊ ရှုံးခြင်းအပေါ်မှာ မမူတည်ဘဲ "ဘယ်လောက်ပညာရလိုက်သလဲ" ဆိုတဲ့ အပေါ်မှာပဲ မူတည်ပါတယ်။

ဒီပညာနဲ့ တကယ့်ဘဝရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရအောင် ကစားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Cashflow ဂိမ်းဟာ စစ်တုရင်ထိုးတဲ့ ကစားပွဲလိုပါပဲ။ အနိုင်ရရှိတဲ့နည်းတွေဟာ ဖော်မြူလာတစ်ခုလို ပုံသေမရှိပါဘူး။ တစ်ကြိမ်ကစားတိုင်း စိန်ခေါ်မှုအသစ်တွေနဲ့ ရင်ဆိုင်ကြုံတွေ့ရပြီး ကစားပွဲမှာ အနိုင်ရဖို့ ဖြေရှင်းအကြံထုတ်ရင်းကနေ **ငွေကြေးဉာဏ်ရည် (Financial IQ)** တွေ တက်လာဖို့ပဲရှိပါတယ်။

ဒါကြောင့် အကြိမ်ကြိမ်ကစားလေလေ ပိုမိုရင့်ကျက်လာစေလေပဲဖြစ်ပါတယ်။ နောက်ပြီး ဒီဂိမ်းက လောကဓံတရားတွေနဲ့ ကြုံတွေ့လာရင် စိတ်မိတ်နိုင်မာဖို့အတွက် လေ့ကျင့်ပေးနေသလိုပါပဲ၊ ဒါ့အပြင် အခက်အခဲတွေကို ကျော်လွှားနိုင်တဲ့ အရည်အချင်းတွေရရှိလာအောင် လေ့ကျင့်မျိုးထောင်ပေးတယ် ဆိုလည်းမမှားပါဘူး။ ဘဝမှာ ဒီအရည်အချင်းတွေ ပိုင်ဆိုင်ခြင်းက သိပ်ကို အရေးကြီးတဲ့ ကိစ္စဖြစ်ပါတယ်။

ဒီဂိမ်းအကြောင်းကို အခုလိုရေးသားတင်ပြနေခြင်းဟာ Robert T. Kiyosaki ရဲ့ Cashflow Game ကို ရောင်းအား ကောင်းအောင် ကြော်ငြာပေးနေတာမဟုတ်သလို မြန်မာနိုင်ငံအတွက် ဈေးကွက်ထိုးဖောက်ပေးနေတာလည်းမဟုတ်ပါဘူး။ အဓိကအချက်က Cashflow ဂိမ်းအကြောင်း ပြောချင်တာထက် ဒီဂိမ်းကပေးတဲ့ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး နဲ့ ဘဝအောင်မြင်မှု သင်ခန်းစာတွေကို သိရှိစေချင်တာကြောင့်ပါ။ **"ကစားပွဲမှသည် လက်တွေ့ဘဝဆီသို့"** ကူးပြောင်း အသုံးချနိုင်ဖို့အတွက် ရည်ရွယ်ပါတယ်။

ငွေကြေးအသိပညာပေးကစားနည်း Cashflow 101 Game နဲ့ ပတ်သက်လို့ ကျွန်တော်တို့ဆီမှာ မတွင်ကျယ်သေးတဲ့အပြင် ဒီဂိမ်းအကြောင်း မသိကြသေးတဲ့သူတွေလည်း အများကြီးရှိပါတယ်။ ဒါကြောင့်လည်း ကျွန်တော့်အနေနဲ့ ဒီစာအုပ်ကို ရေးသားမှုဖြစ်ရတာဖြစ်ပြီး Cashflow

101 Game Workshop နဲ့ သင်တန်းတွေကို ပြုလုပ်သင်တန်း ပေးနေတာ ဖြစ်ပါတယ်။

Cashflow ဂိမ်းဟာ ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာရေး ကိုသင်ယူနိုင်တဲ့ ကစားနည်းသာဖြစ်ပြီး အပျော်တမ်းကစားနည်းတစ်ခု မဟုတ်တာကိုတော့ သိရှိပြီးဖြစ်မှာပါ။ ဒီဂိမ်းရဲ့ တန်ဖိုးကို မသိတဲ့သူတွေ အတွက်ကတော့မျင်း စရာကောင်းတဲ့ ကစားနည်းကို ဈေးကြီးပေးဝယ်ရတယ်လို့ မြင်မှာပါ။ တကယ်တော့ ဈေးကြီးတာ မဟုတ်ပါဘူး။ တန်ဖိုးကြီးတာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီဂိမ်းရဲ့ တန်ဖိုးရှိပုံတွေကတော့ အထက်မှာ ကျွန်တော်တင်ပြခဲ့တဲ့ အရာတွေပဲဖြစ်ပါတယ်။

ငွေပညာသင်ပေးသော ကစားနည်း



CASHFLOW ဂိမ်းကိုစတင်ကစားတော့မယ်ဆိုရင် ပထမဆုံး အနေနဲ့ ဂိမ်းနဲ့ပတ်သက်တဲ့ ဝေါဟာရတွေ၊ ကစားပုံ နည်းစနစ်တွေ အကြောင်း နားလည်ဖို့အချိန်ယူရပါတယ်။ ဒါ့အပြင် ငွေကြေးဆိုင်ရာပညာ ရပ်တွေအကြောင်းကိုလည်း သင်ယူရပါသေးတယ်။ ဒါကြောင့် ကစားခါစ လူသစ်တွေ အတွက်ဆိုရင် အချိန် (၄) နာရီလောက် သတ်မှတ်ထား ရပါတယ်။ (၃) နာရီဟာ ကစားချိန်ဖြစ်ပြီး ကျန် (၁) နာရီကို ကစားပွဲ အကြောင်း ဆွေးနွေးရင်းနဲ့ သင်ခန်းစာတွေကို သင်ယူရတာပဲဖြစ်ပါတယ်။

သင်ခန်းစာတွေကို နားလည်သွားပြီး ကစားတတ်သွားတဲ့ အခါမှာ အချိန်လည်း သိပ်မကြာတော့ပါဘူး။ တစ်နာရီအတွင်း အပြီးသတ်ကစားနိုင် တယ်ဆိုရင်တော့ အကောင်းဆုံးပေါ့။ တနည်းအားဖြင့် စီးပွားရေး ငွေကြေး

ဆိုင်ရာအသိဉာဏ်တွေ မြင့်မားလာတာနဲ့အမျှ မြန်မြန် လွတ်မြောက်နိုင်ပြီး ကစားချိန်ဟာ တိုသွားပါလိမ့်မယ်။

လက်တွေ့ဘဝမှာလည်း ဒီလိုပါပဲ။ ဆယ်နှစ်အတွင်း အပြီးသတ် ကစားနိုင်တယ်ဆိုရင်တော့ အကောင်းဆုံးပေါ့။ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေး နည်းလမ်းတွေ၊ အသိပညာတွေ ပိုမိုတိုးပွားလာတာနဲ့အမျှ မြန်မြန်ဆန်ဆန် နဲ့ ချမ်းသာနိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။

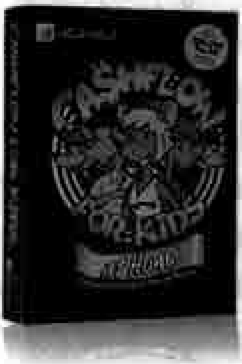
ဘဝရဲ့ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာအနိုင်ရဖို့ဆိုရင် အရေးကြီးတဲ့ပညာရပ်နှစ်ခု လိုပါတယ်။ ဒီပညာရပ်နှစ်ခု ကတော့ စာရင်းကိုင်ပညာ (Accountancy)နဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုပညာ (Investment) တို့ဖြစ်ပါတယ်။ ဘဝမှာငွေကြေးအရ အောင်မြင်လွတ်မြောက်ဖို့ဆိုရင် ဒီပညာရပ်တွေမှာ ကျွမ်းကျင်မှု ရှိရပါမယ်။ ဒီပညာရပ်တွေကို အလွယ်တကူ နားလည် တတ်မြောက်နိုင်ဖို့ဆိုတာ အတော်မလွယ်တဲ့ကိစ္စတစ်ခုပါ။

Cashflow ဂိမ်း ကစားနည်းဟာ ဒီလို ခက်ခဲတဲ့ ပညာရပ်နှစ်မျိုးကို သင်ယူဖို့အတွက် ပျော်ရွှင်စရာကောင်းအောင် ဖန်တီးထားခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီကစားပွဲမှာအနိုင်ရအောင် အားကြိုးမာန်တက် ကစားနေရင်းနဲ့ ဒီပညာရပ်တွေရဲ့ အကြောင်းကို နားလည် သဘောပေါက်လာစေမှာပါ။ ဒါဟာ ဒီဂိမ်းကို ဘာကြောင့်အမြဲကစားသင့်သလဲဆိုတဲ့ အဓိကအချက်ပါပဲ။

ကျွန်တော်တို့ဆီက ကလေးတွေအနေနဲ့ ကျောင်းတွေမှာ မသင်ကြားပေးတဲ့ ဒီလို ပညာရပ်မျိုးတွေကို ကျောင်းပြင်ပမှာ အလွယ်တကူ လေ့လာသိရှိထားနိုင်ဖို့ အရမ်းအရေးကြီးပါတယ်။ အသက်ငယ်ရွယ်ချိန်မှာ ငွေကြေးနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု အကြောင်းတွေ သင်ကြားနားလည်ထား လိုက်တာဟာ သူတို့ကို ငယ်ငယ်ရွယ်ရွယ်နဲ့ စီးပွားရေးအရ အောင်မြင်မှုတွေ ဖြစ်စေမှာ မလွဲပါဘူး။

ကလေးတွေကို ပန်းချီဆွဲတတ်အောင်၊ စက်ဘီးစီးတတ်အောင်၊ စန္ဒရားတီးတတ်အောင် သင်ပေးကြသလို ငွေကြေးကို အကျိုးရှိရှိ အသုံးချတတ်အောင် သင်ပေးထားမယ်ဆိုရင် သူတို့ကြီးပြင်းလာတဲ့အခါ ဘဝကို ကောင်းစွာ တည်ဆောက် နိုင်တဲ့ စွမ်းအားတွေ အသင့်ရှိနေစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကလေးများအတွက် ငွေကြေးအသိပညာ



ဒီအတွက်ကြောင့်လည်း Robert ဟာ Cashflow 101 အပြင် ကလေးတွေကို ငွေကြေး ပဟုသုတ လေးတွေရှိ နေစေဖို့ အတွက် Cashflow for Kids ဆိုတဲ့ (၆) နှစ်အထက်က လေးများ ကစားဖို့ ဂိမ်းချပ်ကိုလည်း တီထွင်ထား ပါသေးတယ်။ ကလေးတွေရဲ့ အနာဂတ်နဲ့ပတ် သက်ပြီး Robert ပြောခဲ့တဲ့ စကားလေးတွေက..

"ခင်ဗျားတို့ရဲ့ ကလေးတွေ ဘွဲ့ရလာတဲ့အခါ လက်တွေ့ဘဝ လောကကြီးကို ရင်ဆိုင်နိုင်ဖို့ ကျောင်းပညာရေး စနစ်က အသင့်ပြင်ဆင်ပေး လိုက်မယ်လို့ထင်နေရင် မှားမှာပေါ့ဗျာ။ ဒီခေတ်ကလေးတစ်ယောက်ချင်းဟာ ခေတ်မီဆန်းသစ်တဲ့ ပညာတွေတတ်ဖို့လိုအပ်ပါတယ်။ ခုလက်ရှိ ပညာရေး စနစ်ကြီးကတော့ ခေတ်မမီပါဘူး။ ကမ္ဘာကြီးက အမြဲတိုးတက်ပြောင်း လဲနေ ပြီး ပညာရေးစနစ်က မပြောင်းမလဲ ဟောင်းနွမ်းနေသေးရင်တော့ ဘွဲ့ရ- အလုပ်လက်မဲ့- ဆင်းရဲသားတွေပဲ ပေါ်နေတော့မှာပေါ့ဗျာ" တဲ့။

Robert ရဲ့စကားအရ ကလေးတွေဟာ လက်တွေ့ဘဝမှာ တကယ်အသုံးမချ မယ့်ပညာရပ်တွေကိုသာ သင်ယူနေရပြီး ဘဝမှာ လက်

တွေ့အသုံးချမယ့် ပညာရပ်တွေကိုတော့ သင်ကြားခြင်းမခံရဘူးလို့ ဆိုလိုချင်ပါတယ်။

ဒီတော့ ကလေးတွေကို ငယ်ငယ်ကတည်းက ဘဝအကြောင်း သိအောင် ဘယ်လိုသင်ကြားပေးမလဲ။ စာသင်ကျောင်း ကသင်ကြားမပေးလိုက်တဲ့ ပညာရပ်တွေကို မိဘတွေက သူတို့သားသမီးတွေကို ဘယ်လို သင်ကြားပေးမလဲ။ ကလေးတစ်ယောက်ကို ပျင်းရိမသွားစေဘဲ စာရင်းကိုင် ပညာကို တတ်အောင် ဘယ်လိုသင်ပေးမလဲ။ မိဘတွေကိုယ်တိုင်က မသိနားမလည်တဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုနဲ့ ငွေအကြောင်းကို ကလေးတွေကိုဘယ်လို သင်ပေးမလဲ။

Robert ရဲ့ Cashflow ဂိမ်းဟာ ဒီအချက်တွေအားလုံးကို ဖြေရှင်းပေးနိုင်ပါတယ်။ မိဘတွေအတွက်ရော၊ သားသမီးတွေအတွက်ရော၊ လူကြီးလူငယ်မရွေး လေ့လာကစားသင့်တဲ့ ဂိမ်းဖြစ်ပါတယ်။ အားလပ်ချိန်ရတိုင်း အိမ်က ကိုယ့်မိသားစုတွေနဲ့ဖြစ်စေ၊ မိတ်ဆွေသူငယ်ချင်းတွေနဲ့ ဖြစ်စေ ဒီဂိမ်းလေးကို ကစားရင်းပညာတွေ တိုးပွားအောင်သင်ယူနိုင်ပါတယ်။

ငွေရေးကြေးရေး ဆွေးနွေးကစားပွဲ



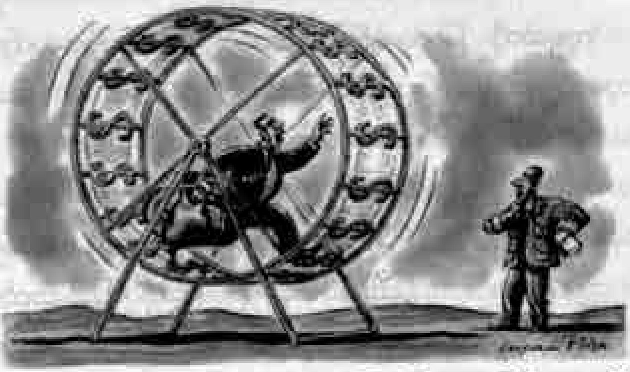
ကျွန်တော့် အနေနဲ့ ကတော့ ဒီ Cashflow ဂိမ်းအကြောင်း ဆွေးနွေးသင် ယူကစားကြတဲ့ Workshop နဲ့ Training ကို ရန်ကုန်၊ မန္တလေးနဲ့ တောင်ကြီး မြို့များမှာ အခါအားလျော်စွာ ပြုလုပ်ကျင်းပလေ့ရှိပါတယ်။ သင်တန်းတက်ပြီး ပါဝင်ကစားကြတဲ့ သူတွေကတော့ မတူညီတဲ့ နယ်ပယ်အသီးသီးမှာ ကျင်လည်လှုပ်ရှား နေကြသလို အသက်အရွယ်နဲ့ အတွေ့အကြုံတွေလည်း မတူကြတဲ့ သူတွေဖြစ်ပါတယ်။

ကျောင်းသားလူငယ်တွေလည်း ပါဝင်သလို စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင်တွေ၊ စာရင်းကိုင်တွေ၊ ကုမ္ပဏီဝန်ထမ်း တွေလည်း ပါဝင်ပါတယ်။ အားလုံးရဲ့ အတွေ့အကြုံတွေနဲ့ ပေါင်းစပ်ထားတဲ့ ဒီ Cashflow ဂိမ်း Workshop ဟာ အင်မတန်မှ စိတ်လှုပ်ရှားစရာကောင်းပါတယ်။ ကစားချိန် (၄)နာရီ အတွင်း ဘဝအတွေ့အကြုံတွေကို တစ်နေရာထဲမှာ တစ်လှေကြီး ရရှိသွားတဲ့အတွက် တက်ရောက် ကစားကြသူအားလုံး အံ့အားသင့်ကြပါတယ်။

လူရယ်လို့ ဖြစ်လာရင် စနစ်တကျ ကြိုးပမ်းအားထုတ်သူတိုင်း ဘယ်သူမဆို ကြီးပွားချမ်းသာနိုင်ကြောင်းကို ဒီဂိမ်းက ကောင်းကောင်း အသိပေးထားပါတယ်။ ဒီဂိမ်းရဲ့ အစမှာ ကစားသူ (Players) တွေက ကိုယ့်ဘဝမှာ ဖြစ်ချင်တဲ့ အိပ်မက် (Dream) တွေကို ရွေးချယ်ရပါတယ်။ ဂိမ်းထဲမှာ ပေးထားတဲ့ အိပ်မက်စာရင်းတွေကတော့ အများကြီးပါပဲ။ ကမ္ဘာလှည့်ခရီးသွား ချင်တာတို့၊ ကိုယ်ပိုင်စာကြည့်တိုက်ကြီး တည်ထောင်တာတို့၊ အံ့ဖွယ်ရှေးဟောင်း မြို့တော်တွေကို သွားရောက် လည်ပတ်တာတို့၊ ကိုယ့်နာမည်နဲ့ ပန်းခြံကြီးတစ်ခုကို အပိုင်ဝယ်တာတို့ စသဖြင့် ကိုယ်သာ ငွေကြေး လွတ်မြောက်သွားရင် ဘာတွေလုပ်ချင်သလဲ ဆိုတဲ့ အိပ်မက်တွေပေါ့။ ကိုယ်ချမှတ်ထားတဲ့ အိပ်မက်ပန်းတိုင်တွေ ပထမဆုံးမှန်ကန်လာအောင်လုပ်နိုင်တဲ့ ကစားသူဟာ ကစားပွဲမှာ အနိုင်ရ ရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကိုယ်ချမှတ်ထားတဲ့ အိပ်မက်တွေဟာလည်း ငွေကြေးအရ အောင်မြင်မှုရရှိမှသာ အကောင်အထည်ဖော်နိုင်မှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) မှာပဲ ရုန်းကန်နေရရင် ဘယ်လိုမှ အိပ်မက်တွေ ပြည့်ဝအောင် လုပ်ဆောင်နိုင်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါကြောင့် အိပ်မက်ပန်းတိုင်တွေ မှန်ကန်လာဖို့အတွက် ကစားသူတွေဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ လွတ်မြောက်နိုင်ဖို့ အရင်ဆုံးကြိုးစားလုပ်ဆောင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကြွက်ပြေးလမ်း နဲ့ အမြန်လမ်း



Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ကစားချပ်ကြီးကို အပေါ်စီးကနေကြည့်ရင် လမ်းနှစ်လမ်းကိုတွေ့နေရမှာပါ။ တစ်လမ်းကတော့ ကြွက်ပြေးလမ်း (The Rat Race) နဲ့ နောက်တစ်လမ်းကတော့ အမြန်လမ်း (The Fast Track) ဖြစ်ပါတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race)ကနေ လွတ်အောင်ရုန်းထွက်သွားနိုင်တဲ့ ကစားသူဟာ အမြန်လမ်းကြောင်းပေါ်ကို ရောက်ရှိသွားနိုင်ပါတယ်။ အမြန်လမ်း (Fast Track) ဆိုတာ ငွေကြေးလွတ်မြောက်မှသာ ရောက်ရှိနိုင်တဲ့ လမ်းကြောင်းတစ်ခုပါ။ ဒီလမ်းဟာ ကြွက်ပြေးလမ်း ဝက်ဝိုင်းကြီးရဲ့ အပြင်ဘက် မှာရှိတဲ့ ပတ်လမ်းတစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။

အမြန်လမ်း (Fast Track) ကတော့ ရုန်းကန်လည်ပတ်နေရတဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) နဲ့တော့ တခြားစီပါပဲ။ အမြန်လမ်း ဆိုတဲ့အ

တိုင်း ဒီလမ်းကြောင်းပေါ်မှာ ရောက်နေတဲ့သူတိုင်းဟာ ချမ်းသာပြီးရင်းချမ်းသာနေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဘာလို့လဲဆိုတော့ အမြန်လမ်းပေါ်မှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေကို များများစွာဝယ်ယူနိုင်လို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးအရအောင်မြင်လို့ အမြန်လမ်းပေါ်ရောက်လာတယ်။ အမြန်လမ်းပေါ်ရောက်တော့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေဝယ်ယူတယ်။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေ ဝယ်ယူလေ ငွေတွေပိုမိုတိုးပွားလာလေဖြစ်ပါတယ်။ ငွေတွေတိုးတော့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေထပ်လုပ်တယ်။ ဒီတော့ ငွေတွေ ဆပွားပိုတိုးလာတယ်။ နောက်ဆုံးမှာ ကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ အိပ်မက်တွေကို ပြည့်ဝလာအောင် အကောင်အထည်ဖော်နိုင်တော့ တာပါပဲ။ ဒီလိုဆိုရင်တော့ ဒီဂိမ်းမှာ အနိုင်ရရှိသွားပြီဖြစ်ပါတယ်။

လက်တွေ့ဘဝမှာလည်း အမြန်လမ်းပေါ်ရောက်နေသူတွေကို မြင်တွေ့နိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးချမ်းသာ ပြီးသား သူတွေဆီမှာ အခွင့်အလမ်းကောင်းတွေ တန်းစီနေတာပါပဲ။ သူတို့တွေဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းမှာ ပြေးနေစရာ မလိုတဲ့ သူတွေပါ။ အမြန်လမ်းပေါ်မှာပဲ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေ တစ်ခုပြီးတစ်ခု လိုက်ဝယ်နေကြတဲ့သူတွေဖြစ်ပါတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်းမှာ ရုန်းကန်နေရတဲ့ သူတွေမှာတော့ အခွင့်အလမ်းကောင်းဆိုတာ ကိုယ်နဲ့ မဆိုင်သလိုပဲ လက်ပိုက်ကြည့်နေရပါတယ်။ အမြန်လမ်းပေါ်က လူတွေဝယ်သမျှပါးစပ်အဟောင်းသားနဲ့ လက်ပိုက် ကြည့်နေရုံနဲ့မပြီးသေးပါဘူး။ ကျွန်တော်တို့အားလုံးလည်း အမြန်လမ်းပေါ်ရောက်အောင် ရုန်းထွက် ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကမ္ဘာပေါ်မှာ လူတွေအားလုံးဟာ ဒီလမ်းကြောင်းကြီးနှစ်ကြောင်းပေါ်မှာပဲ သွားလာလှုပ်ရှားနေရကြောင်းကို ဒီဂိမ်းချပ်က သက်သေပြပါတယ်။ တစ်လမ်းက လူချမ်းသာတွေလျှောက်တဲ့လမ်း (အမြန်လမ်း)၊ တစ်လမ်းက သာမန်သူတွေ ရုန်းကန်နေရတဲ့လမ်း (ကြွက်ပြေးလမ်း)ပါ။ ကျွန်ရှိနေတဲ့ ကိုယ့်ဘဝရဲ့ သက်တမ်းတစ်လျှောက်မှာ ဘယ်လမ်းကို

ဦးတည် ရွေးချယ်မလဲဆိုတာ သိပ်အရေးကြီးပါတယ်။ တစ်သက်လုံးတော့ ကြွက်ပြေးလမ်းမှာပဲ ပြေးမနေပါနဲ့။ အမြန်လမ်းပေါ်ရောက် အောင်ကူး ပြောင်းဖို့ ရည်ရွယ်ချက်ထားကြီးစားပါ။ မွေးကတည်းက အမြန်လမ်းပေါ် ရောက်နေတဲ့သူဆိုတာ လက်ချိုးရေရလောက်အောင် ရှားပါတယ်။ အများ အားဖြင့်တော့ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်ကနေ ရုန်းထွက်ခဲ့ကြသူတွေချည်းပါပဲ။ ဒီလိုရုန်းထွက်တဲ့သူတွေထဲမှာ သင်လဲ တစ်ယောက်အပါအဝင်ဖြစ်ဖို့ လိုအပ် ပါတယ်။

ကြွက်ပြေးလမ်းမှ ရုန်းထွက်ပါ



ချမ်းသာသူတွေလျှောက်တဲ့ အမြန်လမ်းကြောင်း (Fast Track) ပေါ်မရောက်သေးသရွေ့ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) ပေါ်မှာပဲ လည်ပတ်လျှောက်လှမ်း နေရဦးမှာပါဖြစ်ပါတယ်။

ဒီကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်မှာ ပညာသားပါပါ ကျွမ်းကျင်စွာနဲ့ လှုပ်ရှား ကစားနိုင်မှ လွတ်မြောက်အောင်မြင်ပြီး အမြန်လမ်းပေါ် ရောက်ရှိမှာပါ။ ဒီတော့ ကိုယ်လျှောက်နေတဲ့ ပြေးလမ်းအကြောင်းကို သိရှိနားလည်ထား ရပါမယ်။ ဒါမှလည်း ကိုယ်ရောက် ချင်တဲ့ခရီးကို ထိထိရောက်ရောက်နဲ့ အချိန်တိုအတွင်းသွားနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

အခုလောလောဆယ် ကြွက်ပြေးလမ်းမှာ ရုန်းကန်ပြေးလွှားနေရလို့ စိတ်ခါတ်မကျပါနဲ့။ ဒီ Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကိုက "**ကြွက်ပြေးလမ်းကလွတ်အောင် ဘယ်လိုထွက်မလဲ**" (How to Get Out of the Rat Race) ဆိုတဲ့ ပန်းတိုင်ပဲဖြစ်ပါတယ်။ လက်ရှိမှာဘာတွေပဲဖြစ်နေပါစေ၊ အတိတ်မှာ ဘာတွေပဲဖြစ်ခဲ့ပါစေ၊ ကျွန်တော်တို့ အားလုံးနေ့စဉ် ရိုတက်နေတာကတော့ အနာဂတ်ဆီကိုပဲဖြစ်ပါတယ်။

အနာဂတ်မှာ သင်ဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းထဲမှာပဲ ဆက်လက်နေထိုင်မလား။ ဒါမှမဟုတ် ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပညာရပ်တွေကိုဆည်းပူးပြီး ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ လွတ်အောင်ကြိုးစားလို့ သင့်အိပ်မက်တွေကို အကောင်အထည်ဖော်သွားမှာလား။ အရှည်ကြီးစဉ်းစားမနေပါနဲ့တော့၊ အခုချက်ချင်းပဲ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ ရုန်းထွက်ကြရအောင်။

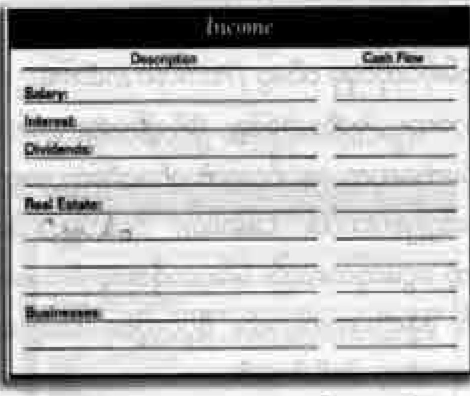
အခန်း (၂)

ငွေကြေးအခြေခံပညာတတ်မြောက်ခြင်း
(ပထမပိုင်း)

ကြွက်ပြေးလမ်းကလွတ်ပြီး ကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရဖို့အတွက် ငွေကြေးအခြေပြစာတမ်း (Financial Statement) အကြောင်းကို နားလည်ထားရပါမယ်။ ငွေကြေးလည်ပတ်ပုံ၊ ငွေအလုပ်လုပ်ပုံတို့ကို ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် နားလည်အသုံးချနိုင်မှ ငွေကြေးအရေအောင်မြင်မှု တွေ့ရှိမှာပါ။ ငွေကြေးအခြေပြစာတမ်း ဇယားမှာ အပိုင်းနှစ်ပိုင်းပါဝင်ပါတယ်။ တစ်ပိုင်းက ဝင်ငွေဖော်ပြချက် (Income Statement) ဖြစ်ပြီး ကျန်အပိုင်းက လက်ကျန်ရှင်းတမ်း (Balance Sheet) ဖြစ်ပါတယ်။

Cashflow ဂိမ်းဟာ ဒီ Financial Statement နဲ့ပတ်သက်ပြီး ကောင်းစွာနားလည်စေဖို့အတွက် အမျိုးစုံကြိုးစား ဖန်တီးထားတာကို တွေ့ရပါတယ်။ ဝင်ငွေဖော်ပြချက် (Income Statement) ဟာ "ဝင်ငွေရစရာနည်းလမ်း (Income)" တွေနဲ့ "အသုံးစရိတ် (Expenses)" တွေ ဖော်ပြထားတဲ့ စာရင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဝင်ငွေရစရာနည်းလမ်းအမျိုးအစားများ



Income	
Description	Cash Flow
Salary:	
Interest:	
Dividends:	
Real Estate:	
Businesses:	

Financial Statement မှာ ရစရာဝင်ငွေအမျိုးအစားတွေနဲ့ ပတ်သက်လို့ သုံးမျိုးရှိပါတယ်။

၁။ လုပ်ခလစာမှ ဝင်ငွေ *(Earned Income)*

အလုပ်တစ်ခုခုမှာ ဝင်ရောက်လုပ်ကိုင်ပြီး ရရှိလာတဲ့ "လစာဝင်ငွေ" ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါ့အပြင် ကိုယ့်ရဲ့ အသက်မွေး ဝမ်းကြောင်းပညာနဲ့ ရှာဖွေလို့ရရှိလာတဲ့ "စွမ်းဆောင်ခဝင်ငွေ" လည်းဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလိုဝင်ငွေမျိုးဟာ ကိုယ့်မှာအလုပ်ရှိမှ ရမယ့် ဝင်ငွေ၊ ကိုယ်လုပ်မှရမယ့်ဝင်ငွေ မျိုးဖြစ်တဲ့ အတွက် Active Income လို့လည်း ခေါ်ပါတယ်။ လူနဲ့ ငွေရှာတယ်လို့ လည်းပြောလို့ရပါတယ်။

၂။ အမာထည်ပိုင်ဆိုင်မှုမှ ဝင်ငွေ *(Passive Income)*

အိမ်ခြံမြေ တိုက်ခန်း (Real Estate) နှင့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း (Business) များတွင် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရာမှ ဝင်လာတဲ့ ဝင်ငွေအမျိုးအစားဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကိုပြန်လည်ရင်းနှီးပြီး ငွေကိုအလုပ်လုပ်နိုင်းရာမှ ဝင်လာတဲ့

ဝင်ငွေပါ။ ဒါကိုတော့ ငွေနဲ့ ငွေရှာတယ် လို့ပြောလို့ရပါတယ်။ ဒီလိုဝင်ငွေမျိုးကတော့ ကိုယ်အလုပ်မလုပ်လည်း အလိုအလျောက်ဝင်လာစေတဲ့ ဝင်ငွေမျိုး ဖြစ်လို့ Passive Income လို့ခေါ်ပါတယ်။

၃။ စာရွက်စာတမ်းပိုင်ဆိုင်မှုမှ ဝင်ငွေ *(Portfolio Income)*

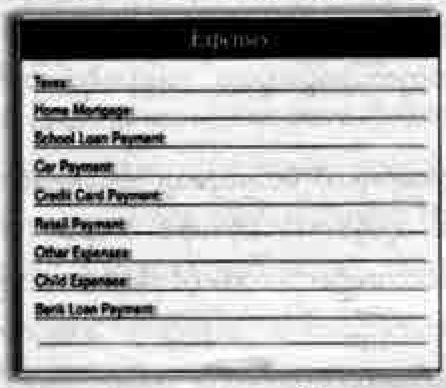
စတော့တွေ၊ ရှယ်ယာတွေ၊ စာချုပ်တွေ၊ အာမခံစာချုပ်တွေ၊ ပိုင်ဆိုင်မှု လက်မှတ်တွေက နေဝင်လာတဲ့ ဝင်ငွေမျိုးက စာရွက်စာ တမ်းပိုင်ဆိုင်မှု ဝင်ငွေတွေဖြစ်ပါတယ်။ Cashflow ဂိမ်းထဲမှာ ဒီစာရွက်စာတမ်းပိုင်ဆိုင်မှု ကရတဲ့ ငွေတွေကလည်း ချမ်းသာဖို့အတွက် အရေးပါကြောင်းကို နားလည်အောင် ဖန်တီးထားပါတယ်။ ဒီပိုင်ဆိုင်မှု အမျိုးအစားဟာလည်း Passive Income ထဲမှာ ပါဝင်ပါတယ်။

ကြွက်ပြေးလမ်းက လွတ်မြောက်ဖို့ ပထမဆုံးနည်းလမ်းကတော့ နံပါတ်(၁) ဝင်ငွေဖြစ်တဲ့ လုပ်ခ၊ လစာ ဝင်ငွေကို (၂)တို့ (၃)တို့ ဖြစ်အောင် အသွင်ပြောင်းရမှာဖြစ်ပါတယ်။ Active Income မှ Passive Income ကိုပြောင်းရမှာပေါ့။ Passive Income လို့ခေါ်တဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုမှ ရငွေတွေဟာ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ဖို့ အဓိကအချက်ဖြစ်ပါတယ်။



ကြွက်ပြေးလမ်းက လွတ်မြောက်ဖို့ဘာလိုအပ်မလဲဆိုရင် Passive Income တွေ များများဝင်ဖို့ လိုအပ်တယ်လို့ပဲ ပြောရမှာပါ။ Passive Income တွေများဖို့ ဘာလုပ်ရမလဲဆိုတာလည်း Cashflow ဂိမ်းက အဖြေပေးဦးမှာဖြစ်ပါတယ်။

အသုံးစရိတ်နဲ့ အမြန်းစရိတ်များ



Financial Statement မှာ ကုန်ကျစရာ အသုံးစရိတ်များနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ဖော်ပြချက်ဖြစ်ပါတယ်။ အိမ်အတွက် ကုန်ကျစရိတ်၊ ကျောင်းစရိတ်၊ စားသောက်စရိတ်၊ ဖုန်းသုံးစွဲခ၊ အဝတ်အထည် အတွက် သုံးခြင်း၊ ကျန်းမာရေး၊ လူမှုရေးစသဖြင့် ကုန်ကျစရာ ထွက်ငွေတွေက အများကြီးပါ။

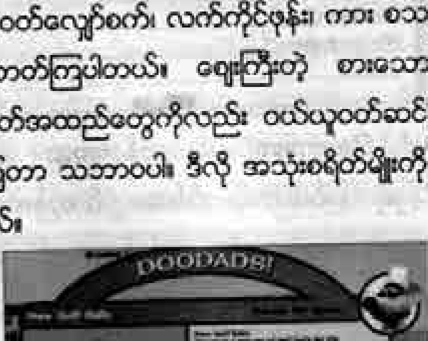
ကျွန်တော်တို့မှာ ဝင်ငွေ (Income) မရှိရင်တောင်မှ ထွက်ငွေ (Expenses) တွေက အမြဲထွက်နေမှာဖြစ်ပါတယ်။ ထွက်ငွေ အသုံးစရိတ်တွေများခြင်းဟာ ကြွက်မြေးလမ်းမှာ ဝိတ်မိနေစေမယ့် အရာပါပဲ။ ဒီအသုံးစရိတ်တွေက မသုံးဘဲနေလို့လည်း မဖြစ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် အသုံးစရိတ်တွေကို သေချာစီမံပြီး လျှော့ချလို့တော့ ရပါတယ်။ လိုအပ်လို့ သုံးတဲ့ အရာတွေရှိသလို မလိုအပ်ဘဲ အပိုသုံးစွဲတဲ့ ကုန်ကျစရိတ်တွေလည်း ရှိပါတယ်။

ဘယ်ဟာက လိုအပ်လို့ (Need)၊ ဘယ်ဟာက လိုချင်လို့ (Want) သုံးတာလဲဆိုတာကို ခွဲခြားစိစစ်ရမှာပါ။

အသုံးစရိတ်လား၊ အမြှုန်းစရိတ်လား၊

အဓိကအချက်ကတော့ အသုံးနဲ့ အဖြုန်းကို နားလည်ခြင်းပေါ့။ လူတွေအားလုံးရဲ့ အခြေခံ လိုအပ်ချက်တွေ ဖြစ်တဲ့ စားဝတ်နေရေး နဲ့ ကျန်းမာရေး ကိစ္စတွေအတွက် တကယ်လိုအပ်လို့ အသုံးပြုတဲ့ငွေတွေဟာ အသုံးစရိတ်တွေဖြစ်ပြီး မဝယ်လည်းဖြစ်တဲ့ အပိုသုံးငွေ၊ ကြွားသုံးငွေ၊ အပျော်အပါး အတွက်သုံးငွေတွေဟာ အဖြုန်းစရိတ်တွေလို့ ခွဲခြားသိနိုင်ပါတယ်။

လူတွေအများစုဟာ မိတ်ဆွေတွေ၊ အိမ်နီးချင်းတွေ နဲ့ လိုက်ပြိုင်တတ်ကြပါတယ်။ သူတို့က TV ဆို ကိုယ်ကလည်း TV၊ ရေခဲသေတ္တာ၊ အဲယားကွန်း၊ အဝတ်လျှော်စက်၊ လက်ကိုင်ဖုန်း၊ ကား စသဖြင့် အောက်ကျမခံ လိုက်ဝယ်တတ်ကြပါတယ်။ ဈေးကြီးတဲ့ စားသောက်ဆိုင် တွေနဲ့ တန်ဖိုးကြီး အဝတ်အထည်တွေကိုလည်း ဝယ်ယူဝတ်ဆင်ပြီး ဂုဏ်တုဂုဏ်ပြိုင်လုပ်တတ်ကြတာ သဘာဝပါ။ ဒီလို အသုံးစရိတ်မျိုးကိုတော့ "ကြွားသုံးမှု" လို့ခေါ်ပါတယ်။



Doodad Square

Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းစက်ဝိုင်းထဲမှာတော့ ရှိုးရှိုးသာမန်ကုန်ကျစရိတ်အပြင် "အပိုသုံးမှုကြောင့် ငွေကုန်ခြင်း" ဒါမှမဟုတ် "ကြွား

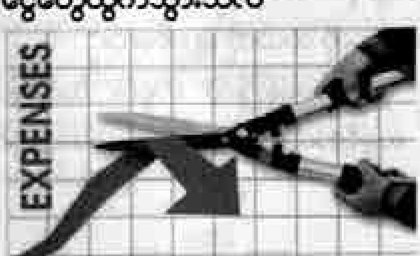
သုံးခြင်း" ကို ဖြစ်စေတဲ့ အကွက်ကို Doodad လို့ခေါ်ပြပါတယ်။ Doodad ဆိုတဲ့ လေးထောင့်ကွက် လေးပေါ်ကျတဲ့ ကြွက်ကလေးဟာ အပိုသုံးပစ္စည်း (Unnecessary Things) တွေဝယ်ယူမှုကြောင့် ငွေတွေထွက်သွားတာကို ဖော်ပြပါတယ်။ TV အကြီးကြီး ဝယ်လိုက်တာတို့၊ ရှိုးပွဲသွားကြည့်တာတို့၊ လက်ပတ်နာရီ အကောင်းစားကြီးဝယ်လိုက်တာတို့ပေါ့။ ဂိမ်းထဲမှာ Doodad အကွက်ကို ခဏခဏကျရင် အပိုသုံးတွေများပြီး နောက်ဆုံးမှာအကြွေးတင် သွားစေနိုင်ပါတယ်။ ကြွက်မြေးလမ်း ကလည်း လွတ်ဖို့ မလွယ်ပါဘူး။

Baby Square

နောက် Cashflow ကစားပွဲထဲမှာ Baby ဆိုတဲ့ အကွက်ပေါ်ကျရင် ကစားသူဟာ ကလေးတစ်ယောက်ရပါတယ်။ ကလေးတစ်ယောက်ရရင် ကလေးအတွက် ကုန်ကျစရိတ်ကို လစဉ် အသုံးစရိတ် (Expense) စာရင်းထဲကို ထည့်ပေါင်း ရပါတယ်။ ကလေးရတာနဲ့ ကလေးစရိတ် (Child Expense) ဟာ လစဉ်ထွက်ငွေဖြစ်ပါတယ်။ ကလေး သုံးယောက်ဆိုရင် ထွက်ငွေတွေ ပိုများတာပေါ့။

လက်တွေ့ဘဝမှာလည်း ကျွန်တော်တို့ဟာ သားသမီးတွေ ရလာပြီဆိုရင် သူတို့လေးတွေ အရွယ်ရောက်သည်အထိ ကျွေးမွေးပြုစုရမယ့် စရိတ်တွေအများကြီးရှိပါတယ်။ ကျောင်းစရိတ်၊ အဝတ်အစား၊ ကျန်းမာရေး စရိတ်၊ ကစားစရာက အစကုန်စရာတွေချည်းပါပဲ။

ဘယ်လိုနည်းနဲ့ ငွေတွေထွက်သွားသလဲ



ငွေတွေဟာ အသုံးများလို့ ကုန်တာလည်း ရှိသလို အမြှန်းများလို့ ကုန်တာ လည်း ရှိပါတယ်။ လိုအပ်လို့ သုံးတာလည်း ရှိသလို မလိုအပ်ဘဲ သုံးတာတွေလည်း အများကြီးရှိနေနိုင်ပါတယ်။ ကုန်သင့်လို့ ကုန်တာတွေ လည်း ရှိသလို မကုန်သင့်ဘဲ ကုန်နေတာတွေလည်း ရှိပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကိုယ့်မှာရှိတဲ့ ငွေတွေ လစဉ်ထွက်သွားတာဟာ အသုံးကြောင့်လား၊ အမြှန်း ကြောင့်လား ဆိုတာကို သေချာစိစစ်သုံးသပ်ဖို့ လိုပါတယ်။

ကိုယ့်ရဲ့ ဝင်ငွေနဲ့ အသုံးစရိတ်ကို ချိန်ကိုက်ပြီး မျှတအောင် ထိန်း သိမ်းနိုင်မှ ကြွက်မြေးလမ်းဘဝကြီးထဲမှာ မြေလည်မှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါတောင် မြေလည်ရုံပဲရှိဦးမှာပါ။ လွတ်မြောက်ဖို့ ဆိုတာက အတော့်ကို ကြိုးစားယူမှ ဖြစ်ပါလိမ့်မယ်။ အရင်ဆုံး အနေနဲ့ ဝင်ငွေဖော်ပြချက် (Income Statement) ကို ကောင်းစွာနားလည်အသုံးချရဦးမှာပါ။ ဝင်ငွေက နည်းပြီး ထွက်ငွေတွေများနေတဲ့ ဖော်ပြချက်ဟာ ကြွက်မြေးလည်းကနေ ဝိတ်မိစေရုံ သာမက ဆင်းရဲသထက်ဆင်းရဲစေမယ့် အချက်ပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အခန့်မသင့် ရင် အကြွေးတောင်တင်နိုင်ပါတယ်။

အတော်များများ ကစားပွဲမှာ အနိုင်မရတာကလည်း ဝင်ငွေနဲ့ ထွက်ငွေမမျှတတဲ့ ပြဿနာကြောင့်ပါ။ ဒီတော့ ကစားပွဲမှာ အောင်နိုင်ချင် ရင် ပထမဆုံးအနေနဲ့ ဝင်ငွေများပြီးထွက်ငွေနည်းတဲ့ ပုံစံ ဖြစ်အောင် လုပ်ရ မှာဖြစ်ပါတယ်။

"ဝင်ငွေတွေကို ဘယ်လိုရဲ့တွင်မလဲ။"

"ထွက်ငွေတွေကို ဘယ်လို ရှုံ့ပစ်မလဲ။"

ဒီကိစ္စက သိပ်အရေးကြီးတဲ့ ကိစ္စပါ။ သင်ကြွက်မြေးလမ်းကနေ လွတ်မြောက်ဖို့ ဆန္ဒရှိတယ်ဆိုရင်တော့ ပထမဆုံးလုပ်ရမယ့်အချက်က ဒါပါပဲ။

ရငွေသုံးငွေစာရင်းရှင်းတမ်း



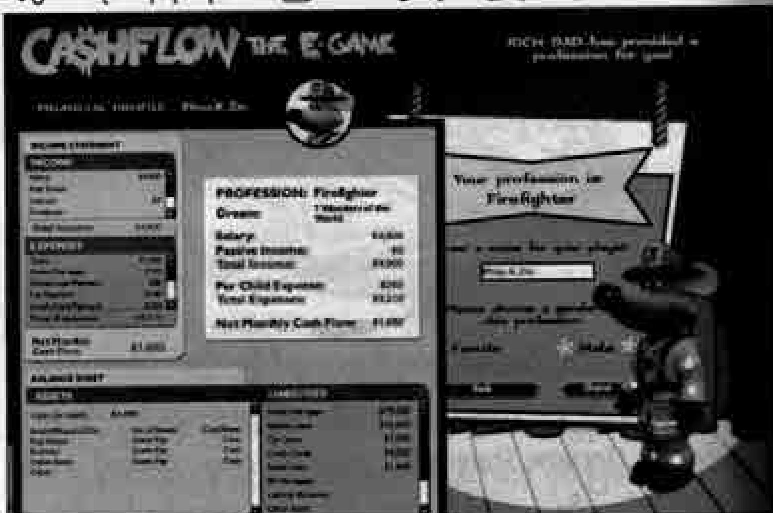
ဝင်ငွေနဲ့ ထွက်ငွေမျှတအောင် သေချာစီမံမှုမရှိရင် ဝင်လာသမျှငွေတွေဟာ ရလွယ်ပျောက်လွယ် လက်ကျန် နတ္ထိဖြစ်နေမှာပါ။ ဝင်ငွေဖော်ပြချက်ဇယား (Income Statement) မှာပါဝင်တဲ့ ရငွေ၊ သုံးငွေကို သေချာစီမံခန့်ခွဲဖို့လိုပါတယ်။ အရေးကြီးတာက **"ရငွေသုံးငွေစာရင်းရှင်းတမ်း"** ကို နားလည်ထားရပါမယ်။

ဒီငွေစာရင်းရှင်းတမ်းဟာ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေမှာ သာမက လူတစ်ဦးချင်းအတွက်၊ အိမ်ထောင်တစ်စုအတွက်လည်း အလွန်အရေးကြီးပါတယ်။ လူအများစုကတော့ မိမိရဲ့ ကိုယ်ပိုင်ငွေကြေး အခြေပြမှတ်တမ်း (Financial Profile) ကိုရေးဆွဲလေ့မရှိကြပါဘူး။

FutureWave
Publishing House

ကြွက်ကလေးရဲ့ကစားပွဲ

Financial Profile အကြောင်းကို အသေးစိတ်ရှင်း လင်းတင်ပြဖို့အတွက် Cashflow ဂိမ်းကို ကျွန်တော် ဖွင့်လိုက်ပါတယ်။ ထုံးစံအတိုင်း ကစားသူ (Player) အရေအတွက်ကို ရွေးချယ်၊ ကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ အိပ်မက် (Dream) တွေကိုရွေးချယ် ရတာပေါ့။ ကျွန်တော်က ကွန်ပျူတာကစားသူနှစ်ယောက်နဲ့ ယှဉ်ပြိုင်ရမှာပါ။ ကျွန်တော့်ရဲ့ အိပ်မက်ကိုတော့ "ကမ္ဘာ့အံ့ဖွယ် (၇) နေရာကို အလည်အပတ်သွားဖို့" ရွေးချယ်လိုက်ပါတယ်။



ဂိမ်းထဲမှာ ကျွန်တော်က မီးသတ်သမားလေး (Fire-fighter) အဖြစ် ယှဉ်ပြိုင်ကစားရမှာဖြစ်ပါတယ်။ မီးသတ်သမားလေး ဘဝကနေ ကြွက်ပြေးလမ်းက ရုန်းထွက်ပြီး သူဌေးကြီးတစ်ဦးအဖြစ် အနိုင်ရအောင် ကြိုးစားယှဉ်ပြိုင်ကစားရပါတော့မယ်။

ဒီနေရာမှာ မီးသတ်သမားလေးဖြစ်တဲ့ ကျွန်တော့်ရဲ့ Financial Profile ကိုလေ့လာကြည့်ရအောင်။ ဝင်ငွေဖော်ပြချက် (Income Statement) မှာ ကျွန်တော့်ရဲ့ လုပ်ခလစာရငွေ (Salary) က "ဒေါ်လာ ၄၉၀၀"

ဖြစ်ပါတယ်။ တခြားသောဝင်ငွေအမျိုးအစားတွေ အိမ်ခြံမြေ၊ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုများကဝင်ငွေတွေ ကျွန်တော့်မှာ မရှိသေးပါဘူး။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော့်ရဲ့ လစဉ်ဝင်ငွေ ပေါင်းကတော့ "ဒေါ်လာ ၄၉၀၀" ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဟာ ကျွန်တော့်ရဲ့ ဝင်ငွေ (Income) နဲ့ ပတ်သက်တဲ့အပိုင်းပါ။

ထွက်ငွေ (Expenses) တွေကိုကြည့်လိုက်တော့ လစဉ်ကုန်ကျငွေ ပေါင်းက "ဒေါ်လာ ၃၂၀၀" ရှိပါတယ်။ "ရငွေပေါင်း - သုံးငွေပေါင်း = လက်ကျန်ငွေ" အဖြစ် "ဒေါ်လာ ၁၆၉၀" သာလစဉ်ကျန်ပါတယ်။ လစာငွေ အဖြစ် "ဒေါ်လာ ၄၉၀၀" ရမယ်ဆို တကယ်တမ်း လစဉ်စီးဝင်ငွေက "ဒေါ်လာ ၁၆၉၀" ပဲဝင်တာပါ။ ကစားပွဲမှာ ကစားနေရင်း ကလေးတစ်ယောက်ရရင် ကလေးအသုံးစရိတ် (Child Expense) အဖြစ် "ဒေါ်လာ ၂၅၀" က ထပ်ပေါင်းရဦးမှာပါ။

ကိုယ်ပိုင်ငွေကြေးအခြေပြမှတ်တမ်းရဲ့ ဝင်ငွေဖော်ပြချက်အပိုင်းက ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ရသုံးငွေစာရင်းကို အမြဲသတိပေး နေတာဖြစ်ပါတယ်။ ဝင်ငွေထွက်ငွေမျှတပြီး တရင်းကိုက်နေဖို့က အလွန်အရေးကြီးပါတယ်။ တကယ်လို့ ကိုယ့်ရဲ့ ဝင်ငွေကဏ္ဍထက် သုံးငွေကဏ္ဍက ထွက်ငွေတွေ ပိုများနေပြီဆိုရင် ဘယ်လိုလုပ်မလဲ။ ငွေချေးမှပဲရတော့မှာပါ။ ရငွေထက် သုံးငွေတွေများနေရင် ရငွေ+ချေးငွေ=သုံးငွေ ပုံစံဖြစ်လာပါလိမ့်မယ်။

ဒီအချက်ဟာ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေမှာရော အိမ်ထောင်စုတိုင်းမှာပါ အရေးကြီးတဲ့အချက်ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့်လည်း လူတိုင်းဟာ ကိုယ်ပိုင် ငွေကြေးအခြေပြမှတ်တမ်းကို ရေးဆွဲထားသင့်တာဖြစ်ပါတယ်။

- ဝင်စရာငွေတွေက ဘယ်လောက်ရှိသလဲ၊
- ဘာတွေကုန်စရာရှိသလဲ၊
- ဘယ်သူတွေကို ပေးစရာတွေရှိသလဲ၊
- အပိုကုန်စရာ ဘာတွေ ရှိလာနိုင်သလဲ၊

- ကုန်ကျစရိတ်တွေကို ဘယ်လိုလျှော့ချလို့ရမလဲ၊
- ဝင်ငွေဘယ်လိုထပ်ဖြည့်ရမလဲ စတာတွေကို သုံးသပ်ဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

ဒီကိရိယာလေးဟာ စာရင်းကိုင်ပညာရဲ့ အခြေခံအဆင့် လောက်သာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီလိုရသုံးငွေစာရင်းရှင်းတမ်း ကိရိယာလေးကိုတောင် ရေးဆွဲမထားကြ၊ ပုံမှန်မလုပ်ကြသည့်အတွက် လူအများစုဟာ ဝင်သမျှငွေနဲ့ သုံးသမျှစရိတ်တွေ မကာမိဘဲ လုံးလည်ချာလည် လိုက်နေကြတာဖြစ်ပါတယ်။

ဒီတော့ သင်လည်းစဉ်းစားပါ။ "ငါ့ရဲ့လစဉ်ဝင်ငွေပေါင်း ဘယ်လောက်ရှိသလဲ" ဆိုတာ အရင်ဆုံး စာရွက်ပေါ်မှာ အကြမ်းချဆွဲကြည့်ပါ။

နောက် "ငါတစ်လကို ဘယ်လောက် အသုံးစရိတ်တွေရှိသလဲ" ဆိုတာ ချရေးပါ။ ပြီးရင် လက်ကျန်ရှင်းတမ်းကို ချရေးပါ။ ဒါဆို ဝင်ငွေဖော်ပြချက် (Income Statement) အပိုင်းကို သင်ကောင်းကောင်းအသုံးချတတ်ပြီဖြစ်ပါတယ်။

အခန်း (၃)

ငွေကြေးအခြေခံပညာတတ်မြောက်ခြင်း

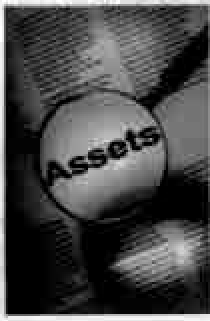
(ဒုတိယပိုင်း)

ငွေကြေးဖော်ပြချက်ဇယား (Financial Statement) ရဲ့ ဒုတိယအပိုင်းကတော့ ငွေစာရင်းရှင်းတမ်း (Balance Sheet) ဖြစ်ပါတယ်။ ငွေစာရင်းရှင်းတမ်းမှာ **"ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍ (Assets)"** နဲ့ **"ပေးရန်တာဝန်ကဏ္ဍ (Liability)"** ဆိုပြီး နှစ်ပိုင်းပါဝင်ပါတယ်။

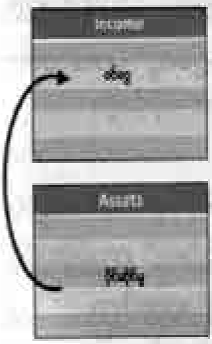
ဒီအပိုင်းကိုနားလည်ခြင်းဟာ ကြွက်မြေးလမ်းမှ လွတ်ဖို့နဲ့ ကြွယ်ဝချမ်းသာဖို့အတွက် အင်မတန် အရေးပါတဲ့အပိုင်းဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးအရချမ်းသာလွတ်မြောက်ချင်ရင် အဓိကသိထားရမှာကတော့ **"ပိုင်ဆိုင်မှု နဲ့ ပေးရန်တာဝန်တို့ရဲ့ ကွာခြားချက်"** (Difference between an Asset and a Liability) အပြင် သူတို့တွေရဲ့ လည်ပတ်စီးဆင်းပုံသဘော တရားတွေဖြစ်ပါတယ်။

ပိုင်ဆိုင်မှု နဲ့ ပေးဆပ်မှုကို နားလည်ခြင်း

ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍ (Assets)



ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) တွေဟာ ကျွန်တော်တို့ ပိုင်ဆိုင်တဲ့ အဓာထည်ပစ္စည်း (Property) တွေ၊ စာရွက်စာတမ်းပိုင်ဆိုင်မှု (Porfolio) တွေ၊ စီးပွားရေး လုပ်ငန်း (Business) တွေ ဖြစ်ပါတယ်။ "ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) ဆိုတာ လစဉ်လတိုင်း မင်းအိတ်ကပ် ထဲကို ငွေတွေထည့်ပေးတဲ့ အရာတွေပဲ" လို့ Rich Dad က အဓိပ္ပါယ်ဖွင့် ဆိုပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှု(Asset) ဟာ ဝင်ငွေ (Income)နဲ့ ဆက်သွယ်မှုရှိနေပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုမှန်ရင် ဝင်ငွေတွေကို ဖြည့်ပေးမှာပါ။ ပိုင်ဆိုင်မှုများမှ တဆင့်ဝင်လာတဲ့ ဝင်ငွေ (Income from Assets) တွေကတော့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု ကဝင်တဲ့ငွေတွေဖြစ်ပါတယ်။ သူဌေးတွေဟာ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို တည်ဆောက်ကြပြီး အလိုအလျောက်ဝင်ငွေ (Passive Income) တွေကို ဖန်တီးယူကြပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေများ လာလေလေ ဝင်ငွေတွေပိုအားကောင်းလာလေပဲ။



ဥပမာ - Taxi တစ်စီးပိုင်ဆိုင်တယ်ဆိုလို့ရှိရင် ဒီပိုင်ဆိုင်မှု(Asset) က လစဉ် Owner ကြေးအဖြစ် ဝင်ငွေတွေရှာပေး မှာဖြစ်ပါတယ်။ တိုက်ခန်းငှားထားတယ် ဆိုရင်လည်း ဒီတိုက်ခန်းဟာ ကိုယ့်ကို အလုပ်အကျွေးပြုနေတဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) ပါပဲ။ ကိုယ်ပိုင် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း တွေလည်း အလားတူပါပဲ။

ပေးရန်တာဝန်ကဏ္ဍ (Liability)



ပေးရန်တာဝန် (Liability) ကတော့ ပေးရန်တာဝန်ဆိုတဲ့ အတိုင်း ပေးဆပ်ရမှာက တာဝန်ကြီးတစ်ခုပါပဲ။ မပေးလို့ကို မရပါဘူး။ ကိုယ်က သူများဆီက ငွေချေးထားရင် ပြန်ပေးရမှာက တာဝန်ဝတ္တရားတစ်ရပ်ပါ။ လစဉ် မီတာခ ဆိုတာကလည်း ပေးကိုပေးရမယ့် တာဝန်တစ်ခုပါပဲ။

ဒီ Liability ကိုလည်း Rich Dad က **"ပေးရန်တာဝန် (Liability) ဆိုတာ လစဉ်လတိုင်း မင်းအိတ်ကပ်ထဲက ငွေတွေနုတ်ယူသွားမယ့် အရာတွေပဲ"** လို့ အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆိုပါတယ်။

ဒါကြောင့် Liability က ပေးရမယ့် အကြွေးတွေ၊ အခွန်အခတွေ၊ အပေါင်လက်မှတ်က အတိုးတွေ၊ အရစ်ကျချေးငွေ ပေးသွင်းနေရတာတွေ၊ အိမ်ပေါင်ကြွေးတွေနဲ့ မပေးမဖြစ်ပေးကိုပေးရမယ့် အရာတွေပါပဲ။ ပေးရန်

တာဝန် (Liability) က ထွက်ငွေ (Expenses) နဲ့ဆက်သွယ်မှုရှိပါတယ်။ ဒါကြောင့် "ပေးရန်တာဝန်" တွေများလေလေ "ထွက်ငွေတွေ" များလေလေ ပေါ့။

ပိုင်ဆိုင်မှုလား၊ ပေးဆပ်ရမှုလား



ပိုင်ဆိုင်မှုနဲ့ ပေးဆပ်မှု (Asset and Liability)ကိုသေချာခွဲခြားမသိရင် တွေသယောင် ယောင်ရှိ နေပါတယ်။ အဓိက ခွဲခြားလို့ရတဲ့ အချက်ကတော့ **"ငွေတွေထည့်ပေးမှာလား။ ငွေ တွေနှုတ်ယူသွားမှာလား"** ဆိုတဲ့ အချက်နဲ့သာ တိုင်းတာခြင်း ဖြစ်ပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ အားလုံးဝယ်ယူထားတဲ့ လက်ကိုင်ဖုန်းတွေဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုလို့ထင်စရာရှိပါတယ်။ ဟုတ်ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ မပိုင်လို့ဘယ်သူက ပိုင်လို့လဲ။ ဒါပေမယ့် ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) မှန်ရင် ဝင်ငွေထည့်ပေးရမှာပါ။ အခုတော့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ လက်ကိုင်ဖုန်းတွေက ကျွန်တော်တို့ အိတ်ကပ်ထဲက ငွေတွေကို ဖုန်းကဒ်ဖိုးတွေအဖြစ် လစဉ် လတိုင်း နှုတ်ယူနေပါတယ်။ ဒါဟာ တကယ်တော့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) ယောင်ဆောင်ထားတဲ့ ပေးရန်တာဝန် (Liability) ပါပဲ။

"လူလတ်တန်းစား (Middle class) တွေဟာ သူတို့ရဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုလို့ ထင်နေတဲ့ ပေးဆပ်ရန်တွေကို ဝယ်ယူကြတယ်" လို့ Rich Dad ကဆို ပါတယ်။

အပိုဝင်ငွေလေးရှိ လာပြီဆိုတာနဲ့ အများစုဟာ ပေးရန်တာဝန် ပစ္စည်းတွေဖြစ်တဲ့ ဇိမ်ခံပစ္စည်း တွေကို ဝယ်ယူဖို့ စဉ်းစားကြပါတယ်။ TV အပေါ်စက်၊ အောက်စက်တွေ၊ ရေခဲသေတ္တာ၊ လက်ကိုင်ဖုန်းတွေ၊ အချစ်

ကျဝယ်လို့ရတဲ့ ပစ္စည်းတွေ၊ ကိုယ်ပိုင်ကားတွေ၊ ဆိုက်ကယ်တွေ စသဖြင့်ပေါ့။

ကိုယ်ပိုင်ကား ဝယ်စီးခြင်းဟာလည်း ပေးရန်တာဝန်တစ်ခုကို ဝယ်လိုက်တာပါပဲ။ ဒီကားဟာ လစဉ် ကျွန်တော်တို့ဆီက ငွေတွေကို ယူသွားမယ့်အရာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဆို အခုလက်ရှိနေထိုင်နေတဲ့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့အိမ်ဟာ ပိုင်ဆိုင်မှုလား၊ ပေးဆပ်ရမှုလားဆိုတာ စဉ်းစားကြည့်ပါ။

တစ်ခုခုဝယ်ယူမယ်ကြံတိုင်း "ပိုင်ဆိုင်မှုလား၊ ပေးဆပ်ရမှုလား" ဆိုတာ ခွဲခြားသိနေဖို့အရေးကြီးပါတယ်။ တိုက်ခန်းတစ်ခန်း ဝယ်မယ်ဆိုရင် အဲ့ဒီတိုက်ခန်းဟာ ပိုင်ဆိုင်မှုဖြစ်မလား၊ ပေးဆပ်ရမှုဖြစ်မလား။ ဒါကတော့ ကျွန်တော်တို့ အသုံးချတဲ့ အပေါ်မှာ မူတည်ပါတယ်။

ဒီတိုက်ခန်းမှာ ကိုယ်တိုင်နေထိုင်မယ်ဆိုရင်တော့ နေထိုင်စရိတ်တွေ၊ ရေခွန်၊ မြေခွန်၊ အမှိုက်ခွန်၊ မီတာခတွေ ပေးရမှာပါ။ တိုက်ခန်းကို အငှားချထားမယ်ဆိုရင်တော့ ဒီတိုက်ခန်းက လစဉ်ငွေရှာပေးနေတာပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ အသုံးချတဲ့အပေါ်မှာ မူတည်ပြီး အသုံးကျမကျကွာခြားသွားတာပါ။ ကားတစ်စီးကို ကိုယ်စီးဖို့ဝယ်ရင် ပေးရန်တာဝန်၊ ကားကို အငှားချထားပြီး ဝင်ငွေဖန်တီးရင် ပိုင်ဆိုင်မှု ဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် ကိုယ့်မှာရှိတဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုဟာ "ငွေထည့်ပေးမလား၊ ငွေတွေနှုတ်ယူသွားမလား" ဆိုတာကို ကြည့်ပြီး ပိုင်ဆိုင်မှုတွေ၊ ပေးဆပ်မှုတွေ အဖြစ်ကွာခြားသွားခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ဝယ်ယူတဲ့ပစ္စည်းတွေပေါ်မှာ မမူတည်ပဲ အသုံးချမယ့် သူ့အပေါ်မှာမူတည်ပါတယ်။

လောကရှိ လူအများစုရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲကတော့ ဝင်ငွေလစာတွေများများရအောင်၊ ရာထူးကြီးကြီးနဲ့ လစာကောင်းအောင်၊ ရှေ့တန်းရောက်အောင်ကြိုးစားပမ်းစား အလုပ်လုပ်ကြပါတယ်။ ငွေတွေရှာဖွေကြပါတယ်။ ရလည်းရရှိနေကြပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ငွေကြေးပြေလည်မှုမရှိဘဲ

ကြွက်မြေးလမ်းထဲ ပိတ်မိနေပါတယ်။ အဓိကအကြောင်းရင်းကတော့ သူတို့ဟာ ရလာတဲ့ငွေတွေနဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို ဝယ်ယူမယ့်အစား ပေးရန်တာဝန် (Liabilities) တွေကို ဝယ်ယူနေကြခြင်းကြောင့်ဖြစ်ပါတယ်။

****

ကြွက်ပြေးလမ်းထဲက ဇာတ်လမ်းတစ်ပုဒ်



ပေးရန်တာဝန် (Liabilities) တွေဝယ်ယူခြင်းနဲ့ ပတ်သက်လို့ Robert ပြောပြတဲ့ ဇာတ်လမ်းလေးတစ်ပုဒ်ကို ပြန်လည်မျှဝေပါရစေ။

တစ်ခါက ပညာတတ် စုံတွဲနှစ်ဦးဟာ လက်ထပ် လိုက်ကြရလို့ ပျော်ရွှင်ကြည်နူး နေကြပါတယ်တဲ့။ သူတို့ဟာ တိုက်ခန်းကျဉ်းကျဉ်းလေး တစ်ခုမှာ ငှားပြီး နေထိုင်ကြရပါတယ်။ နှစ်ယောက်စလုံး အလုပ်အကိုင် အဆင်ပြေကြတဲ့အတွက် သူတို့ နှစ်ယောက်ပေါင်း ဝင်ငွေဟာ စားဝတ်နေရေးမပူပင်ရတဲ့အပြင် ငွေပိုငွေလျှံလေးတွေ ထွက်လာပါတယ်။ သူတို့ဟာ အခန်းငှားနေရတဲ့အတွက် ငွေစုပြီး ကိုယ်ပိုင်အိမ်လေးတစ်လုံးဝယ်မယ်၊ ပြီးရင် သားသမီးယူမယ်လို့ ဆုံးဖြတ်ထားကြ ပါတယ်။ ဒါကြောင့် သူတို့နှစ်ယောက်စလုံး တက်ညီလက်ညီ အလုပ်ကို ကြိုးစားကြပါတယ်။

ဒီတော့ သူတို့နှစ်ယောက်စလုံး ဝင်ငွေတွေ တိုးလာတယ်။ ဝင်ငွေတွေတိုးလာတော့ အသုံးစရိတ်တွေက လိုက်ပြီး တက်လာတာကိုတွေ့ရပါတယ်။ ဒါ့အပြင် သူတို့ ကြိုးစားစုထားတဲ့ ငွေတွေနဲ့ ကိုယ်ပိုင်အိမ်ကလေး တစ်လုံးကို ဝယ်လိုက်ပါတယ်။ အိမ်သစ်ကို ရောက်သွားတာနဲ့ အသုံးစရိတ်တွေက ပိုပြီးများလာပါတယ်။ အိမ်အတွက် ပြင်ဆင်စရိတ်တွေအပြင် အိမ်ထောင်ပရိဘောဂတွေလည်း ဝယ်ယူရပါတယ်။ နောက်ပြီး သူတို့ အိမ်မက်ဖြစ်တဲ့ ကားလေး တစ်စီးကိုလည်း အရစ်ကျနဲ့ ဝယ်ယူလိုက်ပါသေးတယ်။ သူတို့သတိထားမိတဲ့ အချိန်မှာပဲ အိမ်စရိတ်တွေ၊ ကားစရိတ်တွေ၊ ပေးရန်တာဝန်တွေ၊ အကြွေးတွေနဲ့ ပြည့်နေပါတယ်။

မကြာခင်မှာပဲ သူတို့ ကလေးတစ်ယောက်ရ လာပါတယ်။ ဒါကြောင့် အလုပ်ကို အရင်ကထက် ပိုကြိုးစားလုပ်ကိုင်ကြတယ်။ ငွေတွေ ပိုရလာပါတယ်။ ဝင်ငွေတွေပိုရလာလေလေ အသုံးစရိတ်နဲ့ အပိုပစ္စည်း ဝယ်တာတွေက ပိုများလေဖြစ်ပါတယ်။ သူတို့ဝယ်ယူထားတဲ့ ပေးရန်တာဝန်တွေကိုလည်း လစဉ်ပေးချေရပါတယ်။ အလုပ်ကို ကြိုးစားရတဲ့အပြင် အလုပ်တစ်ဖက်နဲ့ ကလေးကိုလည်း ထိန်းရပါသေးတယ်။ သူတို့ နှစ်ယောက်စလုံး ကြွက်ပြေးလမ်းမှာ မနားတမ်းပြေးလွှားနေရပါပြီ။ သူတို့ ပြေးတာ ရပ်လိုက်တာနဲ့ ဝင်ငွေလည်းရပ်တန့်သွားမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဝင်ငွေရပ်တာနဲ့ သူတို့ မိသားစု ဘဝရပ်တည်ဖို့ အခက်အခဲကြုံမှာပါ။ အခုတော့ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်မှာ ပိတ်မိနေပါပြီ။

သူတို့ လင်မယားနှစ်ယောက် ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ လွတ်မြောက်ဖို့ အစွမ်းကုန် ကြိုးစားရပါလိမ့်မယ်။ ပေးရန်တာဝန် တွေရဲ့ နှိပ်စက်မှုကြောင့် အခုလောလောဆယ်မှာတော့ နလန်မထူနိုင်အောင်ဖြစ်နေပါပြီ။ သူတို့ နှစ်ယောက်စလုံးမှာ အလုပ်ကောင်းကောင်း (Good Job) ရှိကြပါတယ်။ ဝင်ငွေကောင်းကောင်း (Good Income) လည်းရှိပါတယ်။ အသုံး

စရိတ် (Expenses) တွေကလည်း ကောင်းကောင်း ရှိတဲ့အပြင် ပေးရန်တာဝန် (Liabilities) တွေကလည်း ကောင်းကောင်းရှိပါတယ်။ သူတို့မှာ ကောင်းကောင်းမရှိတာကတော့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) ပဲဖြစ်ပါတယ်။

မိုနိုပိုလီကစားပွဲကပေးတဲ့ ချမ်းသာရေးသင်ခန်းစာ



ချမ်းသာကြွယ်ဝသူတွေဟာ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို ဝယ်ယူစုဆောင်းကြပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေ ဝယ်ယူစုဆောင်းကြသူများဟာလည်း အနာဂါတ်မှာ ချမ်းသာကြွယ်ဝသူတွေဖြစ်လာ နိုင်ပါတယ်။

ဒီအကြောင်းကို ရေးနေရင်း ငယ်ငယ်က ကျွန်တော်တို့ကစားခဲ့တဲ့ မိုနိုပိုလီကစားပွဲ (Monopoly Game) လေးကို သတိရမိပါတယ်။ မိုနိုပိုလီဆိုတဲ့ "မြို့ပတ်၍ပိုင်ဆိုင်မှုဝယ်ခြင်း" ဂိမ်းလေးကို သင်လည်း ကစားဖူးမယ်လို့ထင်ပါတယ်။ Monopoly ကို အဓိပ္ပါယ်ဖွင့်ဆို ထားတာ ကတော့ "ပိုင်ဆိုင်မှုတစ်စုံတစ်ရာကို တစ်ဦးတည်းလက်ဝါးကြီးအုပ်ကာ ကူးသန်းရောင်းဝယ်နိုင်ခွင့်" ဖြစ်ပါတယ်။

Monopoly ဆိုတဲ့အတိုင်း ဒီကစားပွဲမှာ အနိုင်ရလိုသူကတော့ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို လက်ဝယ်ရရှိအောင် ကြိုးစားအားထုတ် ဝယ်ယူရပါတယ်။ ရန်ကုန်၊ မန္တလေး၊ ပုဂံ၊ တောင်ကြီး၊ မြစ်ကြီးနား စတဲ့ မြို့အနက်ကိုပတ်ပြီး မြေကွက်တွေ ဝယ်ရတယ်၊ အိမ်လေးတွေဆောက်ရပါတယ်။ အိမ်အစိမ်း (Green House) လေးတွေ ၄လုံးရှိပြီဆိုရင် ဟိုတယ်အနီ (Red Hotel) တစ်လုံးနဲ့ လဲလို့ရပါတယ်။ ကစားပွဲအဆုံးမှာ အနိုင်ရမယ့်သူကတော့ အိမ်မြေအမှာထည် ပိုင်ဆိုင်မှုတွေနဲ့ ငွေသားပိုင်ဆိုင်မှုတွေအများဆုံးသူပါပဲ။ ဒါကြောင့် ဒီဂိမ်းမှာ အနိုင်ရလိုသူတိုင်း ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို သူထက်ငါဦးအောင်ဝယ်ယူရပါတယ်။

ကစားပွဲအစမှာ ငွေကြေးပိုင်ဆိုင်မှုတွေဟာ အားလုံးအတူတူပဲဖြစ်ပါတယ်။ တကယ့်ကမှာ အားလုံးတန်းတူဖြစ်ပေမယ့် ပန်းဝင်မှာတော့ မတူညီကြတော့ပါဘူး။ အဓိက ကွာခြားသွားစေတဲ့အချက်ကတော့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကြောင့်ပါပဲ။ ပိုင်ဆိုင်မှုများတဲ့သူဟာ အိမ်မြေငှားရမ်းခ၊ တည်းခိုခတွေရရှိပြီး ချမ်းသာသည်ထက်ချမ်းသာလာနိုင်ပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေ မရှိတဲ့သူကတော့ ကစားပွဲကနေထွက်ခွာသွားရပါလိမ့်မယ်။ တကယ်တော့ ချမ်းသာကြွယ်ဝရေးနည်းလမ်းဆိုတာဟာ မိုနိုပိုလီဂိမ်းထဲကအတိုင်းပါပဲ။ လက်တွေ့ဘဝမှာလည်း မိုနိုပိုလီကို ကစားတတ်ဖို့လိုပါတယ်။

မက်ဒေါ်နယ်ရဲ့ ကစားပွဲ ဇာတ်လမ်း



ကမ္ဘာတစ်ဝန်း နာမည်ကြီးတဲ့ မက်ဒေါ်နယ် (Mac Donald) ဟမ်ဘာဂါလုပ်ငန်းကြီးကို တည်ထောင်သူ ရေးခရော့ (Ray Kroc) ဟာ

လည်း မိုနိုပိုလီကို အကြီးအကျယ်ကစားတဲ့သူဖြစ်ပါတယ်။ ဂိမ်းက စားချပ်ထဲမှာ တော့မဟုတ်ပါဘူး။ တကယ့်ဘဝထဲမှာ ကစားတာဖြစ်ပါတယ်။ တကယ်တော့ ရေးခရော့က မက်ဒေါ်နယ် ဟမ်ဘာဂါလုပ်ငန်းကို လုပ်ကိုင်ပြီး ကြီးပွားနေတာ မဟုတ်ပါဘူး။ သူက ကမ္ဘာ့အနှံ့ပတ်ပြီး မိုနိုပိုလီ ကစားနေခြင်းသာဖြစ်ပါတယ်။ မက်ဒေါ်နယ် ဆိုင်ခွဲတစ်ခု အောင်မြင်ဖို့အတွက် မြေနေရာအကွက်အကွင်းဟာ အဓိကကျပါတယ်။ မက်ဒေါ်နယ်ဆိုင်ခွဲကို လိုင်စင်ယူ (Franchise) ဖွင့်လိုသူတိုင်းဟာ ဆိုင်အောက်မှာရှိနေတဲ့ မြေနေရာကိုပါ ဝယ်ယူရတာဖြစ်လို့ ရေးခရော့ဟာ အိမ်မြေဝယ်ရောင်းလုပ်ရင်း ကြီးပွားလာတာလို့ ပြောလို့ရပါတယ်။

အခုဆိုရင် မက်ဒေါ်နယ်ကုမ္ပဏီကြီးရဲ့ အရှင်သခင် ရေးခရော့ဟာ ကမ္ဘာ့ပေါ်မှာ တစ်ဦးတည်း မြေနေရာအများဆုံးပိုင်သူ (Monopolist) ဖြစ်ပါတယ်။ အမေရိကန်နဲ့ ကမ္ဘာတစ်ဝန်းရှိ အချက်အချာကျတဲ့ မြေနေရာများကို မက်ဒေါ်နယ်ကုမ္ပဏီက ပိုင်ဆိုင်ထားပါတယ်။ လက်ရှိကာလမှာ မက်ဒေါ်နယ်ကုမ္ပဏီဟာ ကမ္ဘာ့တစ်ဝန်း နိုင်ငံအနှံ့ ဆိုင်ခွဲပေါင်း ၃၄၀၀၀ ကျော်ကိုဖွင့်လှစ်ထားပြီးဖြစ်တဲ့အတွက် မြေနေရာပေါင်း ၃၄၀၀၀ ကျော်ကို ပိုင်ဆိုင်ထားတာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဟာ မက်ဒေါ်နယ်ကုမ္ပဏီရဲ့ ကြီးမားတဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှု အင်အားကြီးပါပဲ။ ရေးခရော့ကို သန်းကြွယ်သူဌေးဖြစ် စေတာဟာ ကမ္ဘာ့ပတ်ပြီး ပိုင်ဆိုင်မှုတွေ တည်ဆောက်ထားလို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။

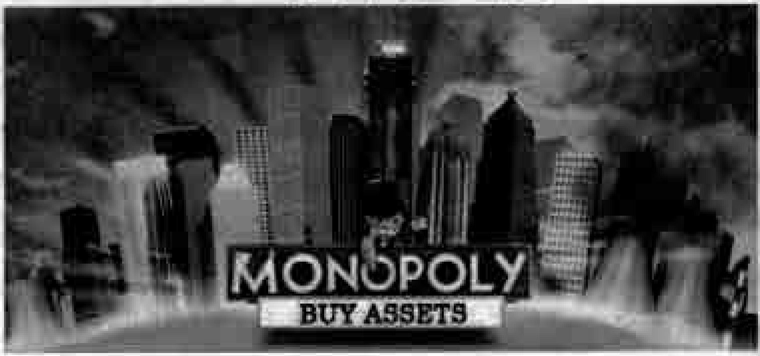


၁၉၅၄ ခုနှစ်က ရေးခရော့ဟာ နို့အေး မျိုးစုံပြုလုပ်တဲ့ စက်ကလေးများကို ရောင်းချတဲ့ သူ (Milkshake-mixer sale man) သာဖြစ်ပါတယ်။ လုပ်ငန်းစတင်တည် ထောင်စဉ်က နေ့စဉ်နာရီပေါင်းများစွာ မနားတမ်း အလုပ်လုပ်ခဲ့ရပြီး သူ့နေအိမ်မှာ ပေးရန်တာဝန် ပဏာသန

ပစ္စည်း (Liabilities) များကိုလည်း လျှော့ချပစ်ခဲ့ပါတယ်။ မက်ဒေါ်နယ်ကို တည်ထောက်နေစဉ် ပထမ (၈) နှစ်တာကာလပတ်လုံး လစာကို မခံစားခဲ့ရပါဘူး။ ဒါ့အပြင် ဝန်ထမ်းတွေကို လစာပေးနိုင်ဖို့အတွက် ဘဏ်ကနေ ငွေတွေချေးခဲ့ရပါတယ်။ ရေးခရော့ဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ ရုန်းထွက်ဖို့ အတော့်ကို ပင်ပန်းကြီးစွာနဲ့ ကြိုးစား လုပ်ကိုင်ခဲ့ရတာဖြစ်ပါတယ်။

အခုအချိန်မှာတော့ ရေးခရော့ဟာ ကစားပွဲကို အောင်နိုင်သွားတဲ့ အနိုင်ရကစားသူတစ်ဦးဖြစ်သွားပါပြီ။ ကျွန်တော်တို့ တွေလည်း မိုနိုပိုလီကို လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ ကစားဖို့လိုပါတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) ကနေ ရုန်းထွက်ဖို့လည်း လိုပါတယ်။ လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ ဘယ်လိုကစားရမှာလဲ၊ ဘယ်လို ရုန်းထွက်ရမှာလဲဆိုတာကတော့ ရှင်းရှင်းလေးပါပဲ။ ဂိမ်းထဲကအတိုင်းသာ လက်တွေ့မှာ ကစားပါလို့ ပြောချင်ပါတယ်။ ဒီလို ငွေကြေးဆိုင်ရာ ဂိမ်းတွေဟာ ရိုးရှင်းပြီး ပျော်စရာကောင်းတဲ့အပြင် အမှန်တကယ် အသုံးချတတ်ရင် ဘဝအောင်မြင်မှုကိုပါ ပေးစွမ်းနိုင်ပါတယ်။

ထင်းရှုနည်း နဲ့ ချမ်းသာနည်း



Cashflow ဂိမ်းဟာ မိုနိုပိုလီဂိမ်းကို အခြေခံထားတယ်ဆိုပေမယ့် အတွေးအခေါ်နဲ့ ဆုံးဖြတ်ချက်တွေကို ချမှတ်တတ်အောင် သင်ကြားပေးထားတာက သူ့ရဲ့ အားသာချက်ပါပဲ။ ဒါ့အပြင် Financial Statement လိုမျိုး ငွေကြေးရှင်းတမ်းတွေ၊ စာရင်းအင်းပညာတွေကိုပါ နားလည်အောင် တီထွင်ထားတာဖြစ်ပါတယ်။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု နဲ့ ငွေကြေးလည်ပတ်မှုသဘောတရားတွေကို နားလည်စေခြင်းဟာ မိုနိုပိုလီဂိမ်းထက် သာလွန်သွားစေတဲ့ အချက်တွေသာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဘယ်လိုပဲဖြစ်ဖြစ် Monopoly နဲ့ Cashflow ဂိမ်းနှစ်မျိုးလုံးကပေးတဲ့ အဓိက အကြံဉာဏ်ကတော့ ချမ်းသာချင်ရင် ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ဝယ်ယူပါ (Buy Assets) ဆိုတဲ့ အချက်သာဖြစ်ပါတယ်။

ပြောတာကတော့လွယ်ပါတယ်။ တကယ်တမ်း ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ဝယ်ယူဖို့ဆိုတာ ရည်မှန်းချက်ကြီးကြီးနဲ့ စိတ်ခိုင်ခိုင် ထားမှသာဖြစ်မှာပါ။

ကျွန်တော်တို့ အများစုဟာ ငွေပိုငွေလျှံလေးလက်ထဲမှာ ရှိလာပြီဆိုရင် ပိုင်ဆိုင်မှုတွေထက် ပေးရန်တာဝန် တွေကိုသာ ပြေးဝယ်ချင်တဲ့သူတွေဖြစ်ကြပါတယ်။

စာရေးသူကိုယ်တိုင်လည်း အဲဒီအများစုထဲမှာ ပါဝင်နေပါတယ်။ ဒီလိုဖြစ်လာတဲ့အခါတိုင်း Robert သင်ကြားပေးထားတဲ့ သင်ခန်းစာတွေက ကျွန်တော့်ကို အမြဲသတိပေးလေ့ရှိပါတယ်။ အဲဒါကတော့ ငွေကို အသုံးချတဲ့အပေါ်မှာမူတည်ပြီး လူတန်းစားသုံးမျိုးကွဲပြားနေရတဲ့ အကြောင်းဖြစ်ပါတယ်။

- ဆင်းရဲသူ (The Poor) တွေမှာ အသုံးစရိတ် (Expenses) တွေသာရှိတယ်။
- လူလတ်တန်းစား (Middle Class) တွေကတော့ ပိုင်ဆိုင်မှုလို့ ထင်နေတဲ့ ပေးဆပ်ရန် (Liabilities) တွေကို ဝယ်ယူလေ့ရှိကြတယ်။
- ချမ်းသာသူ (The Rich) တွေကတော့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကိုဝယ်ယူကြပါတယ်။

ဆင်းရဲသူတွေနဲ့ လူလတ်တန်းစားတွေဟာ ငွေလေးရလာတာနဲ့ ပေးရန်တာဝန်တွေဖြစ်တဲ့ ဇိမ်ခံပစ္စည်းတွေကို (Buy Luxuries First) အရင်ဆုံးပြေးဝယ်တတ်ကြပါတယ်။ ချမ်းသာသူ တွေကတော့ ပေးရန်တာဝန်တွေဖြစ်တဲ့ ဇိမ်ခံပစ္စည်းတွေကို (Buy Luxuries Last) နောက်ဆုံးမှ ဝယ်ယူကြပါတယ်။ ဇိမ်ခံပစ္စည်း ပကာသနတွေကို ဝယ်ယူပြီး ပေးရန် တာဝန် တွေ ပိလာတဲ့အခါ ကြွက်ပြေးလမ်းက လွတ်မြောက်ဖို့ကို လုံးဝမလွယ် ကူတော့ပါဘူး။

ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူပညာရှင်ကြီး ဝါရင်းဘတ်ဖက် (Warren Buffet) က ငွေကြေးသုံးစွဲတာနဲ့ ပတ်သက်ပြီး "ခင်ဗျား တကယ် အသုံးမဝင်တဲ့အရာ

တွေကိုဝယ်ယူရင်... တစ်နေ့ကျ တကယ်အသုံးဝင်တဲ့အရာတွေကို ထုတ်ရောင်းပစ်ရလိမ့်မယ်" လို့ ဆိုပါတယ်။

ဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ဟာ ငွေကြေးလွှတ်မြောက်ပြီး ချမ်းသာတဲ့ဘဝကိုရောက်ရှိချင်ရင် ဘာတွေကို ရှောင်ရမလဲ၊ ဘာတွေကိုဆောင်ရမလဲဆိုတာ သိရှိရမှာဖြစ်ပါတယ်။ တစ်ခုက ကျွန်တော်တို့ကို ချမ်းသာစေမှာဖြစ်ပြီး တစ်ခုကတော့ ဆင်းရဲစေမယ့်အရာ၊ ဒုက္ခရောက်စေမယ့်အရာဖြစ်ပါတယ်။

အခန်း (၄)

ငွေကြေးစီးဆင်းလည်ပတ်ခြင်း



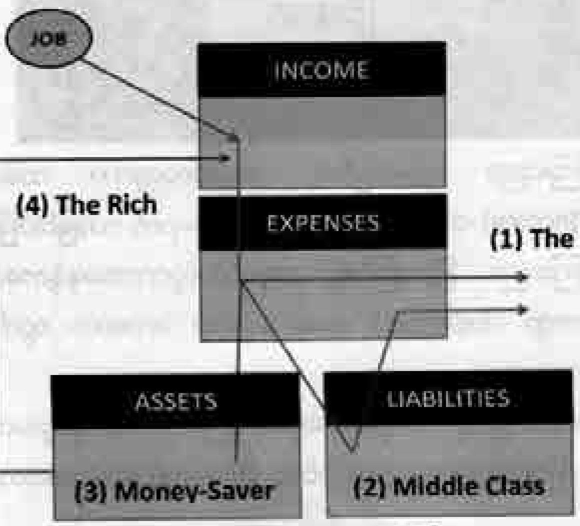
ငွေကြေးပညာ မြင့်မားခြင်းရဲ့ အမှတ်လက္ခဏာ ကတော့ ဝင်ငွေကဏ္ဍ (Income) ထဲကို ငွေတွေ တိုးပွားဝင်ရောက် လာခြင်းပဲဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးပညာ နိမ့်ကျခြင်းရဲ့ အမှတ်လက္ခဏာအနေနဲ့ကတော့ အသုံး စရိတ်ကဏ္ဍ (Expenses) ကနေ ငွေတွေ ဒလဟော ထွက်ခွာသွားခြင်းပါပဲ။

ကျွန်တော်တို့တွေ အများစု ငွေရေးကြေးရေးအရ ဒုက္ခအကျပ်အတည်းတွေနဲ့ ကြုံတွေ့နေရတာဟာ ဝင်ငွေ (Income) တွေများအောင်မ

လုပ်နိုင်ကြဘဲ ထွက်ငွေ (Expenses) တွေများအောင်သာ လုပ်နေကြလို့ ဖြစ်ပါတယ်။ အလားတူ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေများအောင် ဝယ်ယူမစု ဆောင်းကြဘဲ ပေးဆပ်မှု (Liabilities) တွေများအောင်သာ ဝယ်ယူစု ဆောင်း နေကြလို့သာဖြစ်ပါတယ်။

"လူအများစုဟာ သူတို့ရဲ့ငွေတွေကို အဆမတန်သုံးစွဲပြီး သူတို့ ကိုယ်သူတို့ ဆင်းရဲအောင် ထောင်ချောက်ဆင်နေကြ တာပဲ" လို့ Rich Dad က သတိပေးစကားဆိုခဲ့ပါတယ်။

တကယ်တော့ ကျွန်တော်တို့ဟာ ဆင်းရဲချင်တာမဟုတ်ပါဘူး။ ချမ်းသာကြွယ်ဝချင်တာပါ။ ဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ဟာ ကိုယ့်ရဲ့ငွေတွေကို ပညာရှိရှိအသုံးချပြီး ကိုယ့်ကိုယ်ကို ချမ်းသာအောင်သာ ဖန်တီးသင့် ပါတယ်။ ဒီလို ဖန်တီးနိုင်ဖို့အတွက် ငွေကြေးစီးဆင်းမှုသဘောသဘာဝ များနဲ့ ကွဲပြားသွားတဲ့ လူတန်းစားများ အကြောင်းကို နားလည်ထားရပါမယ်။ Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ကစားပွဲဖြစ်စဉ်မှာ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုပုံစံတွေကို အခုလို မြင်တွေ့နိုင် ပါတယ်။



ဆင်းရဲသူ (The Poor)

ဆင်းရဲသူများရဲ့ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုပုံစံ (၁) မှာ အလုပ်လုပ်-ဝင်ငွေရ-သုံးစွဲ ဆိုတဲ့ ရ-သုံး-ကုန် သံသရာမှာ လည်ပတ် နေပါတယ်။ ဒါဟာ ငွေကစားပွဲရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းသံသရာပါပဲ။ ရှာသမျှငွေဟာ သုံးဖို့သာဖြစ်ပါတယ်။ လက်လှုပ်မှ ပါးစပ်လှုပ် ရတဲ့ဘဝကို ဆင်ခြင်မိပြီး ရုန်းထွက်လွတ်မြောက်ဖို့အရေးကြီးပါတယ်။ ဒီအတိုင်းသာ ဆက်သွားနေရင်တော့ ဘယ်တော့မှ ရပ်နားရမှာမဟုတ်ပါဘူး။

လူလတ်တန်းစား (Middle Class)

ငွေကြေးစီးဆင်းမှုပုံစံ (၂) ကတော့ ငွေပိုငွေလျှံလေးတွေရှိတဲ့ လူလတ်တန်းစားများရဲ့ ငွေစီးဆင်းပုံဖြစ်ပါတယ်။ အလုပ်အကိုင် ကောင်းတော့ ဝင်ငွေလည်းကောင်းပါတယ်။ ဝင်ငွေကောင်းတော့ အသုံးစရိတ်လည်းကောင်းပြီပေါ့။ ဒါ့အပြင် သုံးစွဲလို့ ပိုလျှံတဲ့ငွေတွေကို ပိုင်ဆိုင်မှုလို့ ထင်နေတဲ့ ပေးရန်တာဝန်တွေကို ဝယ်ယူလေ့ရှိပါတယ်။ ပေးရန်တာဝန်ရဲ့ သဘာဝအတိုင်း လစဉ် ကိုယ့်ငွေတွေကို အသုံးစရိတ်ကဏ္ဍကနေ ထွက်ခွာသွားစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

ငွေစုသူများ (Money-Saver)

ငွေကြေးစီးဆင်းမှုပုံစံ (၃) ကတော့ ငွေစုသူတွေကိုဖော်ပြပါတယ်။ ပုံမှန်ဝင်ငွေရတဲ့ထဲက ငွေအနည်းငယ်ကို ဖယ်ထုတ်ပြီး အမြဲစုထားတတ်တဲ့ သူတွေပါ။ ငွေစုဆောင်းတတ်တဲ့ အလေ့အထလေးက ကောင်းပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ကိုယ့်ရဲ့ငွေတွေ စီးဆင်းလည်ပတ်မှုတော့ သိပ်မရှိဘူးပေါ့။ စုဆောင်းငွေကို အနာဂတ်မှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမယ်လို့ ရည်ရွယ်ထား ရင်တော့ အကောင်းဆုံးပါပဲ။ ဒါပေမယ့် ငွေစုသူအများစုဟာ ကိုယ့်စုဆောင်းငွေလေးတွေဆုံးရှုံးသွားမှာ ကြောက်ပြီးရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုကို မလုပ်ရဲကြပါဘူး။ အန္တရာယ်များပြီး စွန့်စားရတာဖြစ်တဲ့အတွက် ငွေတွေဆုံးမှာ စိုးရိမ်ပြီး ငွေစုတာပဲ

ပိုကောင်းတယ်လို့ ခံယူထားကြပါတယ်။ သူတို့ဟာ ငွေရတဲ့အပြင် တစ်ခါ တစ်ရံမှာလည်း ပစ္စည်းတွေကို ဝယ်ယူစုဆောင်း ထားတတ်ကြပါတယ်။ ဥပမာ - ရွှေတို့၊ မြေတို့၊ ရတနာပစ္စည်းတို့ပေါ့။

ချမ်းသာသူများ (The Rich)

ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ သူဌေးတွေရဲ့ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုလမ်းကြောင်း ကိုတော့ ပုံစံအမှတ် (၄)မှာ မြင်တွေ့နိုင်ပါတယ်။ သူတို့ဟာ ငွေစုသူများ ထက် ငွေကို ရင်းသန်လှုပ်ရှားနေမှ ကြိုက်နှစ်သက်ကြသူတွေဖြစ်ပါတယ်။ ငွေစုတာဟာ လှုပ်ရှား လည်ပတ်မှုမရှိတဲ့ "ငွေအသေ"ဖြစ်ပြီး ရင်းနှီးမြှုပ်နှံ မှုပြုတာဟာ လှုပ်ရှားလည်ပတ်နေတဲ့ "ငွေအရှင်"ဖြစ်ပါတယ်။ သူတို့ဟာ ရရှိလာတဲ့ ဝင်ငွေတွေကို ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) ကဏ္ဍထဲထည့်ပြီး ပိုင်ဆိုင်မှုမှ တဆင့် ငွေတွေ စီးဝင်လာအောင် လမ်းကြောင်း ဒွယ်ပေးလေ့ရှိပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုကြောင့် ဝင်ငွေရ - ဝင်ငွေရတော့ ပိုင်ဆိုင်မှုထဲထည့်၊ ဒီတော့ ဝင်ငွေတွေပိုရ ဆိုတဲ့ စီးဆင်းမှု ပုံစံဖြစ်ပါတယ်။

ဒီဝင်ငွေစီးဆင်းမှုပုံစံဟာ ကျွန်တော်တို့မှာ အလုပ် (Job) ရှိသည် ဖြစ်စေ၊ မရှိသည်ဖြစ်စေ ကိစ္စမရှိပါဘူး။ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေဆီက ငွေတွေ အဆက်မပြတ် စီးဆင်းဝင်ရောက်နေလို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှု တွေ တိုးပွားလာလေ၊ ဝင်ငွေကဏ္ဍ ထဲကို ငွေတွေတိုးပွားဝင်ရောက်လာ လေဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် ငွေကြေးစီးဆင်းမှုပုံစံ (၄) ဟာ ကျွန်တော်တို့ကို ချမ်းသာသည်ထက် ချမ်းသာပြီး ငွေကြေးလွတ်လပ်မှုကို ပေးစွမ်းနိုင်မယ့် အဓိကအပိုင်းကဏ္ဍဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်လို့ သင့်ရဲ့ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုဟာ ပုံစံ (၁) နဲ့ (၂) လိုဖြစ် နေရင် သေချာထိန်းချုပ်ကွပ်ကဲပြီး ပြောင်းလဲမှုတွေ ပြုလုပ်ရပါမယ်။ သင်သာ အမှန်တကယ် ကြွက်ပြေးလမ်းထဲက လွတ်မြောက်အောင်မြင်ချင် တယ်ဆိုရင်ပေါ့။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံဖို့ ငွေကြေးအရမပြည့်စုံသေးဘူးဆိုရင်လည်း

သင့်ငွေတွေကို ပုံစံ(၁) နဲ့ (၂) မှတဆင့် ပုံစံ (၃) ကိုကူးပြောင်းပြီး စုဆောင်းထား ဖို့လိုအပ်ပါတယ်။ ဒီမှတဆင့် ငွေဝင်လမ်းပုံစံ (၄) ကိုကူးပြောင်းတာ ချမ်းသာတဲ့ ဘဝကို တက်လှမ်းလို့ရနိုင်ပါတယ်။

Profession ______ Player ______

Income Statement

Income	
	Passive Income:
	Total Income:

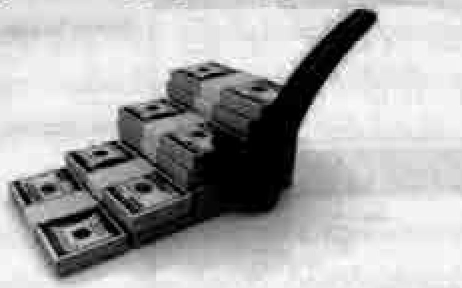
Expenses	
	Total Expenses:
	Monthly Cash Flow:

Balance Sheet

Assets	Liabilities

FutureWave
Publishing House

ကစားပွဲမှ လက်တွေ့ချမ်းသာကြွယ်ဝခြင်းဆီသို့



Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ကစားပွဲစဉ်တစ်လျှောက်လုံး ကြိုးစားယှဉ်ပြိုင်ရတာကတော့ ဒီငွေဝင်လမ်းပုံစံ အမှတ်(၄) တွေ အရှိန်ရလည်ပတ်ရေး ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပုံစံအားကောင်းလာတာနဲ့အမျှ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ လျှင်မြန်စွာ လွတ်မြောက်နိုင်မှာ ဖြစ်ပြီး သူဌေးသူကြွယ်ဘဝကို ရောက်ရှိအောင်မြင်စေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ငွေကြေးဆိုင်ရာလျှို့ဝှက်ချက်တွေကတော့ အံ့မခန်းပါပဲ။ ဒီဂိမ်းကို ကစားလေလေ ငွေကြေးအကြောင်း ပိုသိလေ၊ ချမ်းသာရေးနည်းလမ်း အကြောင်းတွေကို ပိုသိလာလေဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့် စာဖတ်သူတွေကိုလည်း Cashflow ဂိမ်းကို လေ့လာသင်ယူ ကစားစေချင်ပါတယ်။

အရေးကြီးတာကတော့ ကစားပွဲထဲက အတွေ့အကြုံနဲ့ ဗဟုသုတတွေကို လက်တွေ့ဘဝအတွေ့အကြုံအဖြစ် ပုံစံပြောင်းပစ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ သိမှ - ကျင့်၊ ကျင့်မှ - ရ ဆိုတဲ့ စကားအတိုင်း လေ့လာပြီးရင် လေ့ကျင့်ရပါ

လိမ့်မယ်။ လေ့ကျင့်သားရလာတာနဲ့အမျှ ပိုမိုကျွမ်းကျင်လာပြီး ပညာတွေလည်း တိုးလာစေမှာဖြစ်ပါတယ်။ လေ့လာပြီးပြီ၊ လေ့ကျင့်ပြီးပြီ ဆိုရင်တော့ လက်တွေ့လုပ်ဖို့သာကျန်ပါတော့မယ်။

အမှန်တကယ်သာ ဒွိရှိရှိ ပြောင်းလဲ လုပ်ဆောင်နိုင်မယ်ဆိုရင် ကျွန်တော်တို့တွေဟာ တစ်သက်လုံး အလုပ်လုပ်ပြီး ဝင်ငွေလစာ၊ ပင်စင်လစာကို မျှော်နေစရာ မလိုတော့ပါဘူး။ ငွေကြေးစီးဆင်းမှု ပုံစံတွေနဲ့ လမ်းကြောင်းတွေကိုလည်း သိရှိသွားပြီ၊ ပြောင်းလဲဖို့လည်း အဆင်သင့် ဖြစ်နေပြီဆိုရင်တော့ လက်တွေ့ဘဝ အတွေ့အကြုံအဖြစ် လုပ်ဆောင်ဖို့ဟာ တကယ် အရေးကြီးတဲ့ အချက်ပါပဲ။

ငွေကြေးအခြေပြချက် (Financial Statement) နဲ့ ငွေကြေးစီးဆင်းမှုလည်ပတ်မှု သဘောတရားတွေကို ကောင်းစွာစီမံခန့်ခွဲတတ်လာရင် ပိုင်ဆိုင်မှုတွေတိုးပွားလာမှာဖြစ်သလို အောင်မြင်ချမ်းသာတဲ့ ဘဝနဲ့လည်း နီးစပ်လာမှာပါ။

ဒီအတွက် စာရင်းကိုင်ပညာနဲ့ စီးပွားရေးဆိုင်ရာသင်တန်းများကို တက်ပါ။ သင့်ဘဝအောင်မြင်ရေးအတွက် ငွေကြေးဆိုင်ရာ ပညာရေးတွေကို သင်ယူလေ့လာထားဖို့ လည်း လိုအပ်ပါတယ်။ ဒီလိုသင်တန်းတွေ တက်တာဟာ သင့်အတွက် ကုန်ကျစရိတ် (Expenses) တွေ မဟုတ်တာကိုတော့ နားလည်ထားပါ။ ပညာရေးမှာ သုံးစွဲတဲ့ငွေဟာ အနာဂတ်ဘဝ အောင်မြင်ရေးအတွက် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံတာဖြစ်ပါတယ်။ "ပညာ"ဆိုတဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို ဝယ်ယူလိုက်တာလည်းဖြစ်ပါတယ်။ ပညာပိုင်ဆိုင်မှုတွေ တိုးပွားလာလေလေ သင့်ဘဝ ပိုမိုတိုးတက်အောင်မြင်လေပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

အရှင်သခင်ဖြစ်စေဖို့ တအုပ်မှာ ဖော်ပြပါဝင်တဲ့ ပုံပြင်ဇာတ်လမ်းလေးလည်း ဖြစ်ပါတယ်)။ အခုပဲ ဒီပုံပြင်ဇာတ်လမ်း ဆောင်းပါးလေးကို ဖတ်ရှုခံစား ကြည့်လိုက်ရအောင်ပါ။

ငွေကြေးကြွယ်ဝလွတ်မြောက်ရေးပုံပြင်ဇာတ်လမ်း

(၁)

ကျွန်တော်ဟာ မုဆိုးကြီးတစ်ယောက်ပါ။ သားကောင်တွေကို တောနက်ထဲမှာ ပင်ပင်ပန်းပန်းနဲ့ အသက်စွန့် ကြိုးပမ်းရှာဖွေပြီး အသက်မွေးဝမ်းကျောင်း ပြုနေသူဖြစ်ပါတယ်။ နေ့စဉ် သားကောင်တွေ ရှာဖွေနေရတဲ့ အလုပ်ဟာ တကယ်မလွယ်တဲ့ အလုပ်တစ်ခုပါ။ တောလိုက်အတွေ့အကြုံရှိတဲ့ မုဆိုးကြီးတွေတောင် မနည်းကြိုးစားရုန်းကန်ပြီး ရှာဖွေနေရပါတယ်။ တခါတရံ သားကောင်ကမုဆိုးဖြစ်ပြီး မုဆိုးက သားကောင်ဖြစ်တတ်ပါတယ်။ ခက်လည်းခက်ခဲ သလို စွန့်စားမှုတွေလည်းအများကြီးရှိပါတယ်။

ကျွန်တော့်ဘဝရဲ့ နေထိုင်လည်ပတ်မှု ပုံစံကတော့သိပ်မဆန်းပါဘူး။ နေ့စဉ် နေ့တိုင်း လက်စွဲတော် လေးနဲ့မြားကိုယူ၊ ထမင်းထုပ်လေးဆွဲပြီး တောနက်ထဲကိုဝင်၊ တစ်နေကုန် သားကောင်ရှာ၊ ရတဲ့အခါလည်း ရှိသလို လက်ဗလာနဲ့ ပြန်လာရတဲ့အခါတွေလည်း ရှိတာပေါ့။ သားကောင် ရလာပြန်တော့ ဟင်းစားလုပ်တန်လုပ်၊ ရောင်းချတန်ရောင်းချ၊ အချိန်တန်တော့ တောနက်ထဲပြန်ဝင်။ ဒီလိုနဲ့ လည်ပတ်နေရတဲ့ဘဝကြီးကို ကျွန်တော်ငြီးငွေ့ နေပါပြီ။

ကျွန်တော်ဟာ အရွယ်ရောက် ကတည်းက အလုပ်ကို ကြိုးကြိုးစားစားလုပ်ကိုင်ခဲ့တယ်။ အခဲအခက်တွေ ဘယ်လောက်ပဲရှိ

ပါစေ၊ ကျွန်တော်မမှုပါဘူး။ အမဲလိုက်ပညာကို ကောင်းစွာသင်ကြား ခဲ့ပြီး ခွန်နဲ့အားနဲ့ လုပ်ဆောင်ခဲ့ တာပါ။ အခုဆိုရင် အတွေ့အကြုံရှိ ကျွမ်းကျင်မုဆိုးကြီးတစ်ယောက်ဖြစ်နေပါပြီ။ ဒီအဆင့်ရောက်ရင် အရာအားလုံး ပြီးပြည့်စုံလိမ့်မယ်လို့ထင်ခဲ့တာပါ။ တကယ့်လက်တွေ့မှာတော့ မိသားစု စားဝတ်နေရေးအတွက် ဖတ်ဖတ်မော အောင် လုံးပန်းနေရတာပါ။ ဒါတောင် သိပ်အဆင်မပြေပါဘူး။

ဒီလောက် ကြိုးစားလုပ်ကိုင်တာတောင် အဆင်ပြေမှုမရှိတာကို ကျွန်တော် မကျေနပ်ပါဘူး။ ကျွန်တော့် အဖိုးနဲ့ အဖေလည်း ဒီလိုပဲ မုဆိုးကြီးဘဝနဲ့ တသက်လုံး ရှာဖွေ ရုန်းကန်ပြီး လူ့လောကကြီးကနေ ထွက်ခွာသွားတာပါ။ ကျွန်တော်လည်း ဒီလိုပဲ ရုန်းကန်လှုပ်ရှားပြီး လူ့ဘဝကြီးကနေ ထွက်ခွာသွားမှာလား။ ဘဝမှာရှင်သန်ရပ်တည်နေတာ အမဲလိုက်ပြီး ရှာဖွေစားသောက်နေရုံသက်သက်အတွက်ပဲလား။

ကျွန်တော် လေးလေးနက်နက် စဉ်းစားရ ပါတော့မယ်။ **"ရုန်းကန်"** နေရတဲ့ ဘဝကနေ **"ရုန်းထွက်"** နိုင်ဖို့အတွက်ပေါ့။ ဒီအတိုင်းပဲ ဆက်သွားနေရင်တော့ ဒီအတိုင်းပဲ ဆက်သွားနေရပါလိမ့်မယ်။ ကျွန်တော့်ဘဝ ဒီအတိုင်းပဲဆက် မသွားချင်ရင်တော့ ဒီအတိုင်းဆက်မသွားရုံပါပဲ။ ဒီတော့ ကျွန်တော် ပြောင်းလဲမှုဖြစ်မယ်။ ကျွန်တော့် အတွေးအခေါ်တွေ ပြောင်းလဲမှ ကျွန်တော့် လုပ်ရပ်တွေ ပြောင်းလဲမယ်။ ကျွန်တော့် လုပ်ရပ်တွေ ပြောင်းလဲမှ ကျွန်တော့် ရလဒ်တွေ ပြောင်းလဲမယ်။ ကျွန်တော့်ရလဒ်တွေ ပြောင်းလဲမှ ကျွန်တော့်ဘဝကြီး ပြောင်းလဲလာမှာပေါ့။

(၂)

ကျွန်တော့်မှာ ခြသေ့်ကြီး တစ်ကောင်ရှိပါတယ်။ အမဲလိုက် ခြသေ့်ကြီးပါ။ ဒီခြသေ့်ကြီး ပိုင်ဆိုင်လာဖို့အတွက် ကျွန်တော်ကြိုး စားပြီး ရှာဖွေထားရတာပါ။ ကျွန်တော်ခြသေ့်ကြီးကို အရမ်းချစ်ပါ တယ်။ ဆုံးရှုံးသွားမှာလည်း ကြောက်ပါတယ်။ ကျွန်တော့်ရဲ့ ခြသေ့်ကြီးကို လုံခြုံစိတ်ချမှုရှိတဲ့ လှောင်အိမ်ကြီးတစ်ခုထဲမှာ ထည့် ထားပြီး စောင့်ရှောက်ထားပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့ ခြသေ့်ကြီးဟာ လှောင်အိမ်ထဲမှာ အိပ်လိုက်၊ စားလိုက်နဲ့ အချိန်တွေကုန်နေပါတယ်။ တကယ်တော့ ဒီခြသေ့်ကြီး ဟာ အမဲလိုက်ကောင်းတဲ့ ခြသေ့်ကြီးပါ။ ခွန်အားဗလနဲ့လည်း ပြည့်စုံပါတယ်။ ကျွန်တော်သာ သူ့ကို ကောင်းကောင်းနိုင်းတတ်ရင် သူဟာ ကျွန်တော့်အတွက် အလုပ်အကျေးပြုမယ့်သူပါ။ အခုတော့ ကျွန်တော်က သူ့ကို မနိုင်းဘဲ လှောင်အိမ်ကြီးထဲ ထည့်ထားတော့ ဘာမှအကျိုးမဖြစ်ထွန်းဘူးဖြစ်နေတယ်။

လှောင်အိမ်ကြီးထဲမှာပဲ နေတာကြာရင် သူ့မှာရှိတဲ့ အစွမ်း အစတွေက အလဟဿတွေ ဖြစ်ကုန်တော့မယ်။ ဒီတော့ကျွန်တော် စဉ်းစားတယ်။ ကျွန်တော့်ကိုယ်စား ဒီခြသေ့်ကြီးကို မုဆိုးကြီးအဖြစ် အမဲလိုက်နိုင်းမှ ဖြစ်မယ်။ ဟုတ်တယ်၊ သူ့ကို ကျွန်တော် ကောင်း ကောင်းနိုင်းစားမယ်။ လှောင်အိမ်ထဲက နေထုတ်၊ တောထဲကို လွှတ်ပြီး အမဲသားကောင်တွေ ရှာဖွေနိုင်းရမယ်။

ဒါနဲ့ပဲ ကျွန်တော် ခြသေ့်ကြီးကို တောထဲလွှတ်လိုက်ပါတယ်။ တောက နက်လည်းနက်၊ အန္တရာယ်လည်း များတော့ ကျွန်တော့် ခြသေ့်ကြီးကို သေချာလေ့ကျင့်ပြီးမှ လွှတ်ရတာပေါ့။ ကျွန်တော်ဟာ မှဆိုးကြီးတစ်ယောက် ဖြစ်တဲ့တွက် တောအကြောင်းကိုတော့ ကောင်းကောင်း နားလည်ထားပါတယ်။ တောအကြောင်းနားမလည်၊ မကျွမ်းကျင်ဘဲ အမဲလိုက်သွားရှာရင်တော့ အမဲသားကောင် မရတဲ့အပြင် တောထဲမှာပဲ တဝဲလည်လည်နဲ့ အန္တရာယ်ကြုံမှာ အသေချာပါပဲ။ ဒါ့ကြောင့် တောထဲ သားကောင်သွားရှာမယ့် ကျွန်တော့်ရဲ့ ခြသေ့်ကြီးကို သေချာ လေ့ကျင့် မှာကြားပြီး အမဲလိုက် လွှတ်လိုက်ပါတယ်။

အတန်ကြာတော့ ခြသေ့်ကြီးဟာ သားကောင်တစ်ကောင်ကို ကိုက်ချီကာ ဂုဏ်ယူစွာနဲ့ ကျွန်တော့်ဆီ ပြန်လာခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော်က သူ့အောင်မြင်မှုကို အသိအမှတ်ပြုကြောင်း ချီးမွမ်း အားပေးစကား ပြောပါတယ်။ ပြီးတော့ သူကိုက်ချီလာတဲ့ သား ကောင်ကို ယူထားလိုက်ပြီး သူ့ကို ခဏအနားယူစေပါတယ်။ တော တွင်း အတွေ့အကြုံနဲ့ ဘယ်လိုသားကောင်ရအောင် ရှာခဲ့သလဲ ဆိုတာတွေကို ဆွေးနွေးအပြီး ခဏအကြာမှာတော့ ခြသေ့်ကြီးကို တောထဲပြန်လွှတ် လိုက်ပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့ ခြသေ့်ကြီးဟာ တောထဲဝင်သွားလိုက်၊ သားကောင် တစ်ကောင်ကိုက်ချီလာလိုက်နဲ့ ကျွန်တော့် အတွက် အမဲသားကောင် များကို ကောင်းစွာရှာပေးနေပါတယ်။ မကြာခင်မှာပဲ ကျွန်တော်ဟာ ခြသေ့်ကြီးရှာပေးတဲ့ အမဲသားကောင် (၅) ကောင် ရရှိလာပါတယ်။

ဒီသားကောင် (၅) ကောင်ကို ရောင်းချပြီး နောက်ထပ် အမဲလိုက် ခြသေ့ တစ်ကောင် ကျွန်တော် ဝယ်ယူလိုက်ပါတယ်။ ဒီတော့ ကျွန်တော့်မှာ ခြသေ့ကြီး နှစ်ကောင် ပိုင်ဆိုင်လာ တာပေါ့။

ပထမခြသေ့ကြီးလည်း အဖော်ရသွားတော့ သူတော်တော် အားရှိသွားတယ်။ သူတို့ ခြသေ့နှစ်ကောင် ပေါင်းပြီး တောထဲကို အမဲလိုက်အတူတူထွက်ကြတယ်။ အပြိုင်အဆိုင် သားကောင်တွေ ရှာဖွေလိုက်ကြတာ မကြာခင်မှာပဲ အမဲတစ်ကောင်စီ ကိုက်ချီပြီး ပြန်လာကြတာပေါ့။ ရှေးနည်းအတိုင်းပဲ သူတို့ ကိုက်ချီလာတဲ့ သားကောင် နှစ်ကောင်ကို ယူထားလိုက်ပြီး သူတို့ကို တောထဲပြန် လွှတ်လိုက်ပါတယ်။ နောက်တစ်ကျော့ သူတို့ ပြန်လာတော့ အမဲ တစ်ကောင်စီ ထပ်ပါလာတယ်။ ဒီလိုနဲ့ ခြသေ့နှစ်ကောင် သွားလိုက် ပြန်လိုက်နဲ့ အမဲရှာလိုက်ကြတာ ငါးခေါက်လောက်လည်းရှိရော... သူတို့ရှာပေးတဲ့ သားကောင် (၁၀)ကောင် ကျွန်တော် ပိုင်ဆိုင်လာ တယ်။ ဒီသားကောင် (၁၀)ကောင်ကို ဘာလုပ်သင့်သလဲဆိုတာ ကျွန်တော် ကောင်းကောင်း သိပါတယ်။ ကျွန်တော် ခြသေ့အသစ် နှစ်ကောင်နဲ့ ထပ်မံ လဲလှယ်ဝယ်ယူလိုက်တာပေါ့။

ကျွန်တော့မှာ အမဲလိုက်ခြသေ့ လေးကောင်ရှိသွားပါပြီ။ ဒီခြသေ့တွေ အုပ်စုလိုက် ပျော်ပျော်ကြီး အမဲရှာထွက်ကြတော့ သူတို့ တစ်ခေါက်ပြန်လာတိုင်း တစ်ကောင်စီကိုက်ချီလာ ကြတဲ့အတွက် သားကောင် လေးကောင် တစ်ပြိုင်တည်းရရှိပါတယ်။ ငါးခေါက် လောက်ရှာပြီးတဲ့အခါ သားကောင်တွေ အကောင် (၂၀) ရှိလာပါ တယ်။

ဒီသားကောင် (၂၀) ကို ကျွန်တော် ခြသေ့် လေးကောင်နဲ့ ထပ်မံလဲယူလိုက်ပြန်တယ်။ ကျွန်တော့်မှာ ခြသေ့် (၈)ကောင်ဖြစ်လာတယ်။ ခြသေ့် (၈)ကောင် ငါးကျော့ပြန်လောက် အမဲလိုက်ကြတော့ သားကောင် (၄၀) ထပ်ရလာပြန်တယ်။ ကျွန်တော် ခြသေ့်အသစ် (၈) ကောင် ထပ်တိုးဝယ်ယူလိုက်တယ်။

ဒီတော့ ကျွန်တော့်မှာ ခြသေ့် (၁၆) ကောင်ရှိနေပါပြီ။ ဒီခြသေ့်တွေရဲ့ ကြိုးစားမှုကြောင့် နောက်ငါးကျော့မှာ သားကောင် (၈၀) ရရှိလာပါတယ်။ ဒီသားကောင် (၈၀) ကို နောက်ထပ် ခြသေ့် (၁၆) ကောင်နဲ့ လဲလှယ်လိုက်တော့ ကျွန်တော့်မှာ ခြသေ့်ပေါင်း (၃၂) ကောင်ရှိလာပါတယ်။ သူတို့ ငါးခေါက် အမဲလိုက်ထွက်ကြတာ သားကောင် (၁၆၀) ရပါတယ်။ ကျွန်တော် ခြသေ့် (၃၂)ကောင် ထပ်မံလဲယူလိုက်ပြန်တယ်။ ဒါဆိုရင် ကျွန်တော့်အတွက် အမဲလိုက်ပြီး အလုပ်ကျွေးပြုနေတဲ့ ခြသေ့်ပေါင်းဟာ (၆၄) ကောင် ဖြစ်သွားပါပြီ။

တခါတရံမှာတော့ သားကောင်မရတဲ့ ခြသေ့်တွေလည်းရှိပါတယ်။ ဘာသားကောင်မှ ကိုက်ချီမလာပေမယ့် ဒီခြသေ့်ပြန်လာရင်ပြီးတာပါပဲ။ အဲ...ဒါပေမယ့် အနည်းငယ်သော ခြသေ့်တွေကတော့ ပြန်မလာတာတို့၊ ပျောက်ဆုံးသွားတာတို့ ရှိတတ်ပါတယ်။ တောဆိုတာကလည်း အန္တရာယ်များတာကိုး။ ဒါပေမယ့် ကိစ္စမရှိပါဘူး။ အသစ်တိုးလာတဲ့ ခြသေ့်တွေရဲ့ အရေအတွက်က တစ်ကောင်တစ်လေ ပျောက်သွားတာလောက် ကိုတော့ ကောင်းကောင်းကာမိပါတယ်။

ဒီလိုနဲ့ပဲ ကျွန်တော်ဟာ ဒီခြသေ့တွေကို သားကောင် တွေရှာနိုင်းလိုက်၊ ခြသေ့အသစ်တွေထပ်တိုး လာလိုက် နဲ့ ခြသေ့ပေါင်းများစွာ ပိုင်ဆိုင်တဲ့ သူတစ်ယောက်ဖြစ်လာပါတယ်။ ခြသေ့တွေများလာလေလေ၊ သားကောင်တွေ ပိုတိုးလာလေလေဖြစ်ပါတယ်။ သားကောင်တွေ ပိုတိုးလာလေလေ၊ ခြသေ့တွေ ပိုများလာလေလေပဲပေါ့။ ဒါနဲ့ပဲ ကျွန်တော်ဟာ ချမ်းသာသည်ထက် ချမ်းသာလာခဲ့ပါတော့တယ်။

(၃)

အခုဆိုရင် ကျွန်တော့်ခြသေ့ကြီးတွေကလည်း သားကောင်တွေကို မနားတမ်း ဆက်လက်ရှာဖွေပေးနေ ပါတယ်။ တဖြည်းဖြည်းနဲ့ ကျွန်တော်ဟာ အမဲလိုက်ခြသေ့ပေါင်းများစွာကို ပိုင်ဆိုင်တဲ့ သူကြွယ်ကြီး တစ်ယောက် ဖြစ်လာပါတယ်။ သားကောင်တွေများပြားလာတော့ စနစ်တကျ စီမံခန့်ခွဲသုံးစွဲပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်ရရှိလာတဲ့ သားကောင်တွေကို သုံးပုံခွဲ ... တစ်ပုံက ကျွန်တော်နဲ့ မိသားစု ဆွေမျိုးသားချင်းတွေ အတွက်ထားပြီး နောက်တစ်ပုံက သားကောင်လိုအပ်နေသူများကို ပေးကမ်းပါတယ်။ ကျန်တစ်ပုံကိုတော့ ခြသေ့အသစ်တွေနဲ့ ထပ်မံလဲလှယ်ယူ ပါတယ်။

ကျွန်တော်ရှာဖွေပိုင်ဆိုင်ခဲ့တဲ့ ခြသေ့ကြီးတွေနဲ့ သားကောင်တွေဟာ ကျွန်တော့်တစ်ယောက်တည်း အတွက် မဟုတ်ပါဘူး။ ကျွန်တော့်ရဲ့ပိုင်ဆိုင်မှုတွေဟာ မိဘတွေကိုလည်း လုပ်ကျွေးပြုစုပေးနိုင်တယ်။ ဇနီးနဲ့သားသမီးတွေ ကိုလည်း အပူအပင်မရှိ လိုလေ

သေးမရှိ ကျေးမွေးထားနိုင်တယ်။ ဆွေမျိုးသားချင်းနဲ့ ညီအစ်ကို မောင်နှမ တွေကိုလည်း ပေးကမ်းချီးမြှင့်ထောက်ပံ့ပေးနိုင်နေပြီ။ မရှိဆင်းရဲသားတွေ၊ အကူအညီလိုအပ်နေကြသူတွေကို ပေးကမ်း လှူဒါန်းနိုင်ခဲ့ပြီ။ အများကောင်းကျိုးတွေ ရွက်သယ်ပိုးနိုင်ခဲ့ပြီ။ ဒါတွေ အားလုံးဟာ မင်္ဂလာတရားတွေပဲ မဟုတ်ဘူးလား။ ကျွန်တော့် အောင်မြင်မှုကြောင့် အများစိတ်ချမ်းသာရတယ်။ သစ်တစ်ပင် ကောင်းခဲ့လို့၊ ငှက်တစ် သောင်းနား နိုင်ခဲ့ကြပါပြီ။ ကျွန်တော် အရမ်း ပီတိဖြစ်ရပါတယ်။

ဒီလိုဘဝ အခြေအနေမျိုးဟာ ကျွန်တော်မက်ခဲ့တဲ့ အိပ်မက် ပါ။ အခုတော့ ဒီအိပ်မက်တွေ မှန်ကန်လာခဲ့ပါပြီ။ ကျွန်တော်ဟာ သားကောင်တွေအတွက် ပူပင်သောကရောက် နေစရာမလိုတော့ ပါဘူး။ အန္တရာယ်များတဲ့ တောနက် ကြီးထဲမှာလည်း ပင်ပန်းကြီးစွာ အမဲလိုက်စရာမလိုတော့ပါဘူး။ လွတ်လပ်တဲ့ ကိုယ်ပိုင်အချိန် တွေလည်း ပိုင်ဆိုင်လာခဲ့ပါပြီ။ အမြဲတမ်း ရုန်းကန်လှုပ်ရှားနေရတဲ့ ဘဝမျိုးကနေ ရုန်းထွက်လွတ်မြောက်နိုင်ခဲ့ပါပြီ။ ကျွန်တော်သာ မပြောင်းလဲခဲ့ရင်၊ ကျွန်တော်သာ မစွန့်စားခဲ့ရင် ဒီနေ့ဒီအချိန်အထိ မနားတမ်း အမဲလိုက်ထွက်နေရမှာဖြစ်ပါတယ်။

ကျွန်တော့်အဖေမုဆိုးကြီးကတော့ ကျွန်တော့်ကို အမဲလိုက် နည်းတွေသင်ပေးပြီး သာမန်မုဆိုးကြီး တစ်ယောက်သာ ဖြစ်စေခဲ့ပါ တယ်။ အခု ကျွန်တော့်အလှည့်ရောက်ပါပြီ။ ကျွန်တော့်ရဲ့ မျိုးဆက် တွေဖြစ်တဲ့ သားသမီးတွေကို ကျွန်တော်က အမဲလိုက်နည်းတွေသင် ပေးရုံသာမက ခြသေ့်ကြီးတွေ ရဲ့အရှင်သခင်ဖြစ်နည်းကိုပါ သင်ပေး

နိုင်နေပြီဖြစ်ပါတယ်။ အနာဂတ်မှာ သင်လည်း ကျွန်တော့်လို မြေသဲများရဲ့အရှင်သခင် အဖြစ် ရပ်တည် နိုင်ပြီး မျိုးရိုးစဉ်ဆက် ချမ်းသာမှု အမွေကို ပေးစွမ်းနိုင်သူဖြစ်ပါစေလို့ ဆုတောင်းပေးလိုက်ပါတယ်။

**** ****

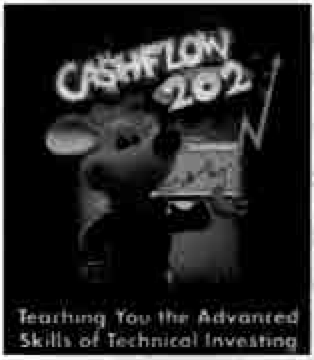
အခန်း (၅)

ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုသင်ကြားရေးကစားပွဲ



ပိုင်ဆိုင်မှု (Assest) ရဲ့ စွမ်းအားတွေကတော့ အစစ်အမှန် လွတ်မြောက်အောင်မြင်စေခြင်းပါပဲ။ Financial Freedom ဆိုတဲ့ ငွေကြေးအရ အမှီအခိုကင်းတဲ့ ဘဝကိုရချင်ရင် ပိုင်ဆိုင်မှုများကို စတင်ဖန်တီးတည်ဆောက်နိုင်ဖို့ ကြိုးစားရပါလိမ့်မယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို တည်ဆောက်ဖို့ ရည်ရွယ်ထားတယ်ဆိုရင် အခြေခံရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုပညာတွေကို သိရှိထားဖို့ အရေးကြီးပါတယ်။

FutureWave
Publishing House



ဒီအတွက် ဘာမှပူပင် စရာမရှိပါဘူး။ CASHFLOW 101 ဂိမ်းဟာ "**အခြေခံရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု**" ပညာပေးဂိမ်းတစ်ခုပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီဂိမ်းက သင့်ရဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍမှာ ရင်းနှီး မြှုပ်နှံနိုင်ဖို့အတွက် စီးပွားရေးလုပ်ငန်း၊ အိမ်ခြံမြေ၊ စတော့ဈေးကွက်တွေနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အခြေခံရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု သဘောတရားတွေကို နားလည်လာစေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

"**အဆင့်မြင့်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု**" အတွက် Robert ဟာ CASHFLOW 202 ဂိမ်းကိုတီထွင်ဖန်တီး ထားပါသေးတယ်။ CASHFLOW 202 ဟာ နည်းပညာပိုင်းအရ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု သဘောတရားတွေကို နားလည်စေမှာဖြစ်ပါ တယ်။ ပြောင်းလဲမှုတွေ မြန်ဆန်နေတဲ့ ယနေ့ကမ္ဘာကြီးမှာ နည်းပညာဟာ မရှိမဖြစ်တဲ့ ပညာရပ်တစ်ခုပါပဲ။

နည်းပညာအရ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံတယ်ဆိုတာ ဈေးကွက် အတက်၊ အကျကိုလိုက်ပြီး ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု လုပ်တာဖြစ်ပါတယ်။ ဈေးကွက်ရဲ့ အဝင် အထွက် တွေကိုနားလည်စေပြီး ကျွမ်းကျင်တဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူတစ်ယောက် ဖြစ်ဖို့ Cashflow 202 ဂိမ်းက လေ့ကျင့်ပျိုးထောင်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

Rich Dad ကုမ္ပဏီမှာ ပါဝင်တဲ့ လူတွေဟာ သူတို့သဘောနဲ့သူတို့ CASHFLOW CLUB တွေကို တည်ထောင်ကြပါတယ်။ CASHFLOW ဂိမ်းတွေကို ကစားကြတယ်။ ငွေကြေးပညာသင်ယူဖို့အတွက် အချိန်ကို အကောင်းဆုံး ရင်းနှီးမြှုပ်နှံကြပါတယ်။ ဂိမ်းတွေကစားပြီး စီးပွားရေး လုပ်ငန်းနဲ့ အိမ်ခြံမြေရောင်းဝယ်ရေးကိစ္စတွေကို နားလည်တတ်ကျွမ်း အောင် လေ့ကျင့်ကြခြင်းပဲဖြစ်ပါတယ်။

ဒီဂိမ်းတွေကို အချိန်ပေးပြီး သင်ယူကစားခြင်းဟာ တကယ့်ငွေတွေကို ချရင်းစရာမလိုဘဲ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုလောကရဲ့ အတွေ့အကြုံတွေကို ရရှိစေပါတယ်။ အခြေခံရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုနဲ့ ကျွမ်းကျင်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု နှစ်ရပ်လုံးကို ကစားပွဲထဲမှာ နားလည် တတ်ကျွမ်းသွားတာနဲ့ လက်တွေ့ဘဝမှာ တကယ့်ငွေအနည်းငယ်ကို ထုတ်ပြီးရင်းနှီးဖို့အတွက် သတ္တိတွေရှိလာပါလိမ့်မယ်။ ဒါကြောင့် ဒီဂိမ်းတွေကို စိတ်ပါလက်ပါသင်ယူကစားဖို့အတွက် အကြံပေးချင်ပါတယ်။



Cashflow ဂိမ်းတွေကို ဝယ်ယူဖို့ အဆင်မပြေရင်လည်း Rich Dad . Com ရဲ့ Cashflow The Web Game မှာ ဆက်သွယ်လေ့လာနိုင်ပါတယ်။ အော်လိုင်းပေါ်မှာတော့ တစ်ကမ္ဘာလုံးက ဝါသနာတူမိတ်ဆွေတွေနဲ့ ကစားခွင့်ပါ ရနိုင်ပါတယ်။ ဒါမှမဟုတ် ကျွန်တော်တို့ FUTURE WAVE (Success and Motivation Training) သင်တန်းကျောင်းရဲ့ Cashflow 101 Game Workshop မှာလည်း ဆက်သွယ် ပါဝင်ကစားနိုင်ပါတယ်။ ကမ္ဘာပေါ်မှာ စိတ်အလှုပ်ရှားရဆုံး ဂိမ်းဖြစ်တဲ့ ငွေကစားပွဲကြီးမှာ အတူတကွ ပါဝင်ဆင်နွှဲကြတာပေါ့။

ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍအတွက် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်း



ချမ်းသာသူတွေဟာ ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) တွေဝယ်ယူပြီး ငွေကြေးလည်ပတ်စီးဆင်းမှု အရှိန်ကောင်းအောင် လုပ်ဆောင်ကြတယ်ဆိုတာ သိရှိပြီးဖြစ်မှာပါ။ ကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရရှိဖို့အတွက် ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍမှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံဖို့ အာရုံစိုက် ထားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

Cashflow ဂိမ်းချပ်ကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု ပြုလုပ်နိုင်မယ့် အခွင့်အလမ်းတွေကို နေရာ နှစ်နေရာမှာ တွေ့ရှိရမှာပါ။

FutureWave
Publishing House

တစ်ခုက ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) အတွင်းမှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်းဖြစ်ပြီး နောက်တစ်ခုက အမြန်လမ်းကြောင်း (The Fast Track) ပေါ်မှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်း တို့ဖြစ်ပါတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်းအတွင်းမှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်းဟာ ရုန်းထွက်လွတ်မြောက်ဖို့ဖြစ်ပြီး အမြန်လမ်းကြောင်းပေါ်မှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်းဟာ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ပြီး အတွေ့အကြုံရင့်တဲ့ လူချမ်းသာတွေ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံနိုင်ဖို့အတွက် ဖန်တီးထားတာပါ။

ရင်းနှီးမြှုပ်နှံဖို့ အခွင့်အလမ်း (Opportunity Square)



ကြွက်ပြေးလမ်းဆိုတာ လူတွေအများဆုံးရှိနေကြတဲ့ နေရာတစ်ခုပါပဲ။ ဒီကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်ကနေ လွတ်မြောက်ဖို့အတွက် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုအခွင့် အလမ်းကောင်း တွေကို တတ်နိုင်သလောက်ရှာဖွေစုဆောင်း နိုင်ရပါမယ်။

ကစားပွဲမှာအံစာလှိမ့်လိုက်လို့ အခွင့်အလမ်းအကွက် (Opportunity Square) ကိုကျရောက်ရင် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံဖို့အတွက် အခွင့်အလမ်းတွေရတာပါပဲ။ ဒီနေရာဟာ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကိုဘယ်လို ဝယ်ယူရမလဲ၊ ဘယ်လို ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရမလဲ ဆိုတဲ့ ပညာတွေကို သင်ယူနိုင်မယ့် နေရာဖြစ်ပါတယ်။

Opportunity အကွက်မှာ ကျရောက်ပြီဆိုရင် အသေးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုနဲ့ အကြီးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Small Deals and Big Deals) ဘယ်အရာကို ရွေးချယ်မလဲဆိုတာ မေးပါတယ်။ ကစားပွဲထဲမှာတော့ အသေးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုဟာ ဒေါ်လာ ၅၀၀၀ အောက် ရင်းနှီးမှုတွေဖြစ်ပြီး ဒေါ်လာ ၆၀၀၀ အထက် ရင်းနှီးမှုတွေကတော့ အကြီးစား ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေဖြစ်ပါတယ်။

ပိုင်ဆိုင်မှုအဖြစ်ဝယ်ယူနိုင်မယ့် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုအရာတွေကတော့ အမျိုးစုံပါပဲ။ စတော့ရှယ်ယာတွေ၊ အကျိုးတူရန်ပုံငွေတွေ၊ အိမ်တွေ၊ မြေတွေ၊ လုပ်ငန်းတွေ ပါဝင်ပါတယ်။ ဒီပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ဝယ်ယူစုဆောင်းမှုပြုခြင်းဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်က နေလွတ်အောင် ကူညီပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။

အစပိုင်းမှာ ကိုယ်က ငွေကြေးမပြည့်စုံသေးတဲ့အတွက် အကြီးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Big Deals) တွေကို ဝယ်ယူနိုင်မှာမဟုတ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် အသေးစားရင်းနှီးမှု (Small Deals) လေးတွေကို ပိုင်ဆိုင်မှုတွေအဖြစ် တပိုင်တနိုင် ဝယ်ယူထားနိုင်ပါတယ်။ အဲဒါတွေကတော့ စတော့ရှယ်ယာတွေ၊ မြေကွက်လေးတွေ၊ တန်ဖိုးနည်း အိမ်၊ တိုက်ခန်း၊ ဆိုင်ခန်းလေးတွေနဲ့ အခြားသော အသေးစား ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုလေးတွေပေါ့။

....

စတော့ရှယ်ယာဈေးကွက်



Opportunity အကွက်မှာ ပိုင်ဆိုင်မှု တွေကို ရင်းနှီးမြှုပ်နှံ ရတာဟာ ပျော်ရွှင်စရာ ကောင်းပြီး ပညာဗဟုသုတတွေ အများကြီး ရပါတယ်။ စတော့ဈေးကွက်နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အသိပညာနဲ့ ဘယ်အချိန်မှာ ဝယ်ရမလဲ၊ ဘယ်အချိန် ပြန်ရောင်းထုတ် သင့်သလဲဆိုတဲ့ ဆုံးဖြတ်ချက်တွေပါ ရရှိစေပါတယ်။ စတော့ ဈေးကွက်ဟာ လူအများဝယ်နိုင် ရောင်းနိုင်သော ဈေးကွက်တစ်ခုပါ။ ကိုယ်ဝယ်ယူထားတဲ့ စတော့ပိုင်ဆိုင်မှုတွေဟာ ဈေးတက်လာတာနဲ့လည်း ကြုံနိုင်သလို ဈေးတွေထိုးကျသွားတာလည်း ကြုံရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီသဘာဝအပေါ်အခြေခံပြီး စတော့ဈေးကွက်မှာ ဈေးကစားသူ (Speculators) များပေါ်ပေါက်လာပါတယ်။

ကစားပွဲမှာ စတော့တစ်ခုဝယ်ဖို့ အခွင့်အလမ်းကြုံလာပြီဆိုရင် အခုလက်ရှိစတော့ရဲ့ ဈေးနှုန်းတန်ဖိုးနဲ့ ရှေ့အလား အလာတန်ဖိုးတွေကို တွက်ချက်ခန့်မှန်း ဝယ်ယူရတာဖြစ်ပါတယ်။ ကစားပွဲထဲမှာ စတော့ကစားပုံ (Speculate) ကတော့ ဈေးကျချိန်မှာ ဝယ်ရင်းထားပြီး ရောင်းထုတ် သင့်ပြီ

လို့ ထင်ရတဲ့ ဈေးနှုန်းရောက်ချိန်မှာ ရောင်းထုတ်ပစ် လိုက်တာပါပဲ။ စတော့ဈေးကွက်မှာ ဈေးနှုန်း အတက်အကျပေါ်မှာ အမြတ်ထုတ်ပြီး ဒီထက်နိုင်မာမယ့် ပိုင်ဆိုင်မှုတစ်ခုမှာ ထပ်မံရင်းနှီးမြှုပ်နှံတာ ပိုကောင်း မယ်လို့ထင်ပါတယ်။

စတော့ရှယ်ယာ ဈေးကွက်မှာ ကျွမ်းကျင်စွာ ကစားတတ်လာပြီး ငွေတွေ ဖြစ်အောင် လုပ်ယူနိုင်ပြီဆိုရင်တော့ အကြီးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေဆီ ကူးပြောင်း ဝယ်ယူလို့ ရနိုင်ပါပြီ။ ကျွန်တော်ကတော့ စတော့ဈေးကွက်ကို ကျွန်တော်ပိုင်ဆိုင်ချင်တဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေ ဝယ်ယူနိုင်ဖို့အတွက် ကောင်းစွာပို့ဆောင်ပေးမယ့် ယာဉ်တစ်စီးအဖြစ် မြင်ပါတယ်။ Cashflow ဂိမ်းထဲမှာ စတော့ဝယ်ရောင်းလုပ်ပုံ အခြေခံနည်း ပညာတွေအပြင် စတော့ရှယ်ယာနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အမှန်ကန်တဲ့အမြင်လေးတွေပါ ရရှိစေမှာဖြစ်ပါတယ်။

အိမ်ခြံမြေဈေးကွက်



အိမ်ခြံမြေရောင်းဝယ်ငှားနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အမြင်တွေ၊ ဗဟုသုတတွေကိုလည်း ဂိမ်းထဲမှာ အချိန်တိုအတွင်း နားလည် သိရှိစေဦးမှာပါ။ ကစားပွဲမှာ အိမ်တစ်လုံးဝယ်ဖို့ အခွင့်အလမ်းကြုံလာပြီဆိုရင် ဒီအိမ်နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ သတင်းအချက်အလက် တွေကို ရှာဖွေစုဆောင်းဖို့လိုပါတယ်။ အိမ်မြေရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုဟာ ကိုယ်ပိုင်ထိန်းချုပ်နိုင်စွမ်းရှိတဲ့အတွက် အကျိုးခံစားခွင့်တွေ အများကြီးရရှိစေပါတယ်။ အိမ်မြေပိုင်ဆိုင်မှုတစ်ခုကို သင့်တော်တဲ့ဈေးနဲ့ ဝယ်လိုက်မယ်၊ နေရာလည်း ကောင်းမယ်၊ တွက်ချေလည်းကိုက်မယ်၊ စီမံခန့်ခွဲမှုလည်းကောင်းမယ်ဆိုရင် အကျိုးကျေးဇူးတွေများမှာ အသေအချာပါပဲ။ အိမ်မြေပိုင်ဆိုင်မှု (Real Estate Property) ဟာ အဆက်မပြတ်စီးဝင်ငွေ (Passive Income) တွေကို ဖန်တီးပေးနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

အိမ်မြေကို ဝယ်ရောင်းလုပ်တာဟာ စတော့တွေကို ဝယ်ရောင်းလုပ်တာနဲ့ မခြားပါဘူး။ ဈေးသင့်တော်ချိန်မှာ ဝယ်ထားပြီး ဈေးတက်ချိန်မှာ ပြန်ရောင်းထုတ်တာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဟာ သာမန်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူတွေ လုပ်တဲ့ အလုပ်ပါ။ အိမ်မြေကို ဈေးကစားသူ ဝယ်,ရောင်း သာဖြစ်ပါတယ်။ ဝယ်,ရောင်းလုပ်တယ်ဆိုတာ အမြတ် (Profit) / (Capital Gain) ရဖို့ကိုသာ ရှေးရှုလုပ်ဆောင်တာပါ။ ဥပမာ - အိမ်တစ်အိမ်ကို သိန်းတစ်ထောင်နဲ့ ဝယ်ပြီး၊ သိန်းထောင့်နှစ်ရာ ရတဲ့အချိန်မှာ ရောင်းလိုက်တာမျိုးပေါ့။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူကြီး ဝါရင်းဘတ်ဖက်ကတော့ ဒီလို ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ရောင်းထုတ်ပစ်တာမျိုးကို သဘောမကျပါဘူး။ အိမ်မြေရင်းနှီးမှုလုပ်တာဟာ အဆက်မပြတ်စီးဝင်နေမယ့် ငွေဝင်လမ်း (Cashflow) ကို ဖန်တီးဖို့နဲ့ အိမ်မြေတန်ဖိုး တက်ဖို့အတွက်သာ ဖြစ်ပါတယ်။

"အိမ်မြေလုပ်ငန်းဟာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုကောင်းတစ်ခုလား" ဒါမှမဟုတ် "စတော့ရှယ်ယာတွေဟာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုကောင်းဖြစ်မလား" ဆိုတာကတော့ ကျွန်တော်တို့ ဘယ်လောက် နားလည်ကျွမ်းကျင်သလဲ၊ ပါးနပ်သလဲ ဆိုတဲ့ ပေါ်မှာ မူတည်ပါတယ်၊ "ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု ကောင်းမကောင်းဆိုတာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမယ့်သူရဲ့အရည်အချင်း ကောင်းမကောင်းဆိုတဲ့ ပေါ်မှာပဲ မူတည်ပါတယ်" လို့ Robert ကတော့ဆိုပါတယ်။ ဒီလို အရည်အချင်း ကောင်းတွေ ရရှိဖို့ လေ့ကျင့်ပျိုးထောင်တဲ့ အနေနဲ့ Cashflow 101 နဲ့ 202 ဂိမ်းတွေကို ကစားဖို့ တိုက်တွန်းရတာဖြစ်ပါတယ်။

....❀....

အကျိုးတူရန်ပုံငွေလုပ်ငန်းများ



ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) ကဏ္ဍအတွက် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံနိုင်မယ့် နောက်ထပ်အခွင့် အလမ်းတစ်ခုကတော့ အကျိုးတူရန်ပုံငွေ ထည့်ဝင်ခြင်း (Mutual Fund) ဖြစ်ပါတယ်။ အကျိုးတူရန်ပုံငွေလုပ်ငန်း (Mutual Fund) တွေဟာ စတော့ဈေးကွက်ရှိ စတော့ (Stocks) တွေနဲ့ ငွေချေးစာချုပ် (Bonds) တွေကို ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရေး ရန်ပုံငွေအဖွဲ့ (Investment Firm) တွေက သီးသန့်ဝယ်ယူမြှုပ်နှံပေးပြီး ငွေကြေးတိုးပွား အောင်လုပ်ပေးတဲ့ လုပ်ငန်းတွေ ဖြစ်ပါတယ်။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရေးရန်ပုံငွေအဖွဲ့ ဆိုတာ လူတွေရဲ့ ငွေကြေးတွေကို ရန်ပုံငွေတစ်ရပ်အဖြစ် စုစည်းတည်ထောင်ပြီး စီးပွားရေးလုပ် ငန်းတွေမှာ အကျိုးတူ ဝင်ရောက် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံခြင်းဖြစ်ပါတယ်။



ရန်ပုံငွေလုပ်ငန်း (Fund) တွေဟာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံ ကြသူများရဲ့ ငွေကြေးတွေ တိုးပွားလာအောင် ကောင်းစွာစီမံအုပ်ချုပ် နိုင်တဲ့ ကျွမ်းကျင်မန်နေဂျာ တစ်ဦးကို တာဝန်ခံစေပြီး ဆောင်ရွက်ပေးတဲ့ လုပ်ငန်း တွေဖြစ်ပါတယ်။ ရန်ပုံငွေလုပ်ငန်း တွေဟာ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု မတူကြပါဘူး။ စတော့ဈေးကွက်မှာ စတော့တွေကိုဝယ်ယူပြီး ငွေကြေးတိုးပွားအောင် လုပ်ပေးတဲ့ လုပ်ငန်းတွေကို Mutual Fund လို့ခေါ်ပြီး ပုဂ္ဂလိကပိုင်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေမှာ ရှယ်ယာ (share) ထည့်ဝင်ပြီး ငွေတိုးပွားအောင် လုပ်တဲ့ ရန်ပုံငွေလုပ်ငန်းတွေကို Private Equity Fund လို့ခေါ်ပါတယ်။

ဒီအကျိုးတူရန်ပုံငွေ လုပ်ငန်းတွေမှာ ပါဝင်ရင်းနှီးမြှုပ်နှံတာဟာ အားသာ ချက်တွေလည်း ရှိသလို၊ အားနည်းချက်တွေ လည်းရှိပါတယ်။ ကိုယ်ထည့်ဝင်ရင်းနှီးထားတဲ့ ငွေတွေ အမြတ်ပေါ်လာဖို့ကိုတော့ စိတ်ရှည်ရမှာပါ။ ဒီရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု နဲ့ပတ်သက်လို့ တချို့က ကိုယ်တိုင် ထိန်းချုပ်စရာမလိုဘဲ ငွေတွေပွားတယ်လို့ ဆိုကြသလို၊ ကိုယ်တိုင်ထိန်းချုပ်မှု မရနိုင်လို့ အားမရဘူးလို့လည်း ဆိုကြပါတယ်။

ဖရန်ချိုက်လုပ်ငန်းများ



ဖရန်ချိုက် (Franchise) ဟာအောင်မြင်ပြီးသား စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေရဲ့ လုပ်ပိုင်ခွင့်လိုင်စင်ကို ဝယ်ယူရင်းနှီးနိုင်တဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုတစ်ခုဖြစ်ပါတယ်။ ကစားပွဲမှာတော့ ဒီလုပ်ငန်းတွေ ဝယ်ယူနိုင်တဲ့ အခွင့်အလမ်းကို အကြီးစားရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Big Deal) တွေမှာ တွေ့နိုင်ပါတယ်။ ကြွက်မြေးလမ်းမှာ ရှုန်းကန်နေရပေမယ့် လက်ဝယ်ပိုင်ငွေတွေ များများပိုင်ဆိုင်ထားမယ် ဆိုရင်တော့ ဒီအခွင့်အလမ်းကို ဝယ်ယူနိုင်ပါတယ်။ အောင်မြင်ပြီးသား လုပ်ငန်းစနစ်တစ်ခုကို ဝယ်ယူလိုက်တဲ့အတွက် ကိုယ်တိုင်တည်ဆောက်နေရတဲ့ အချိန်တွေသက်သာ စေပါတယ်။ ဥပမာ - အကျီ တစ်ထည်ကို ကိုယ်တိုင်ကိုယ်ကျ ချုပ်လုပ် ဝတ်ဆင်ဖို့ အချိန်လည်းမရဘူး။ ကိုယ်တိုင် ချုပ်ဝတ်နိုင်တဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုလည်းမရှိတဲ့အတွက် Shopping

Center သွားပြီး ကိုယ်စိတ်တိုင်းကျမယ့် Ready Made အထည်တစ်ထည် ဝယ်ဝတ်လိုက်သလိုပါပဲ။

ဖရန်ချိုက်လုပ်ငန်းတွေဟာ Ready Made Business ပါ။ လုပ်ငန်းတစ်ခုကို ကိုယ်တိုင်တည်ထောင်နိုင်ဖို့ အချိန်မရဘူးဆိုရင်တော့ ဖရန်ချိုက် (Franchise) လုပ်ငန်းတွေကို ဝယ်ယူရင်းနှီးနိုင်ပါတယ်။ ကမ္ဘာမှာ နာမည်ကျော်နေတဲ့ မက်ဒေါ်နယ်-ဟမ်ဘာဂါလုပ်ငန်းဟာ ဖရန်ချိုက်လုပ်ငန်းတစ်ခုပါပဲ။ "ဟမ်ဘာဂါကိုရောင်းတာမဟုတ်ပါဘူး၊ ဟမ်ဘာဂါ ရောင်းတဲ့ လုပ်ငန်းတွေကို ရောင်းတာပါ" လို့ မက်ဒေါ်နယ်ပိုင်ရှင် ရေးခရော့စ်ကပြောပါတယ်။ ရွေးချယ်မှု မှန်ကန်စွာနဲ့ ဖရန်ချိုက်စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေကို ဝယ်ယူရင်းနှီးမြှုပ်နှံတာဟာလည်း ပိုင်ဆိုင်မှုကဏ္ဍအတွက် အရေးကြီးပါတယ်။ မူရင်းကုမ္ပဏီကြီးက ချမှတ်ထားတဲ့ စည်းမျဉ်းစည်းကမ်းတွေနဲ့ လုပ်ထုံးလုပ်နည်းတွေကိုတော့ လိုက်နာရမှာဖြစ်ပါတယ်။

အခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်အောင်ကြည့်၊ ရအောင်ယူ

Cashflow ဂိမ်းမှာ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ဝယ်ယူရင်းနှီးမြှုပ်နှံနိုင်မယ့် အခွင့်အလမ်းတွေကို လက်တွေ့ဘဝအတိုင်း အတွေ့အကြုံရအောင် ကြိုးစားပြီး ဖန်တီးပုံဖော်ပေးထားပါတယ်။ အိမ်မြေ၊ စတော့ရှယ်ယာ၊ အကျိုးတူ ရန်ပုံငွေ၊ ဖရန်ချိုက်၊ ငွေတိုးချေးခြင်း၊ ရွှေ နဲ့ ကိုယ်ပိုင်လုပ်ငန်းတွေ စုလို့ပေါ့။

ဂိမ်းမှာတော့ အခွင့်အလမ်းအကွက် (Opportunity Square) ကိုကျရောက်ရင် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု အမျိုးအစားတွေကို ရွေးချယ်ခွင့်ရပေမယ့် လက်တွေ့ဘဝ ထဲမှာတော့ ဒီအခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်နိုင်အောင် ကျွန်တော်တို့တွေ ကြိုးစားရမှာပေါ့။ ကစားပွဲထဲမှာလိုတော့ လွယ်ကူမှာမဟုတ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် လက်တွေ့ဘဝထဲက တကယ့်ကစားပွဲကြီးမှာ အခွင့်အလမ်းကိုရှာဖွေရယူ ရတာဟာလည်း စိတ်လှုပ်ရှား ပျော်ရွှင်ဖို့ ကောင်းပါတယ်။

အခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်နိုင်အောင်ကြည့် တတ်ခြင်းဟာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံ သူတွေရဲ့ အရည်အချင်းတစ်ရပ်ပါပဲ။ အခွင့်အလမ်းတွေ တွေ့ပြီဆိုရင်လည်း အကျိုးများနိုင်မယ့် အခွင့်အရေးတစ်ရပ် ဖြစ်မဖြစ်ကို သုံးသပ်ရပါမယ်။ ကျွန်တော်တို့ လုပ်ရမှာကတော့ ရလာတဲ့ အခွင့်အလမ်း

(Opportunity) ကို ပိုင်ဆိုင်မှု (Asset) အဖြစ် အသွင်ပြောင်းအသုံး ချနိုင်နိုင်ပါပဲ။

အချို့လူအများစုဟာ အခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်အောင်မကြိုးစားကြသလို အခွင့်အလမ်းတွေ တွေ့လာပြီဆိုရင်လည်း အရမယူ နိုင်ကြပါဘူး။ ဒါပေမယ့် Cashflow ကစားပွဲကို ထပ်ခါထပ်ခါ ကစားလေလေ အခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်တတ်လာလေဖြစ်မှာပါ။ အခွင့်အလမ်း (Opportunity) တွေကို ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေအဖြစ်ဖန်တီးခြင်းဟာ Passive Income ဝင်ငွေတွေတိုးပွားလာစေမှာ အမှန်ပါပဲ။ Passive Income ဝင်ငွေတွေ တိုးပွားလာစေတာဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်ကနေ လွတ်မြောက်စေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ဘဝမှာ အောင်မြင်သူတွေနဲ့ ကျရှုံးသူတွေဟာ တစ်ယောက်နဲ့ တစ်ယောက် မြင်တဲ့အမြင် တွေလည်း မတူညီကြပါဘူး။ အောင်မြင်သူတွေဟာ အခက်အခဲတွေထဲက(in the Difficulties) အခွင့်အလမ်းတွေကို မြင်တွေ့တတ်တဲ့သူတွေ (see the Opportunities) ဖြစ်ပါတယ်။ ရှုံးနိမ့်သူတွေကတော့ အခွင့်အလမ်းတွေထဲကမှ (in the Opportunities) အခက်အခဲတွေကိုသာ မြင်တွေ့သူတွေ (see the Difficulties) ဖြစ်ပါတယ်။ "အဆိုးထဲက အကောင်းမြင်သူ" နဲ့ "အကောင်းထဲက အဆိုးမြင်သူ" တွေပေါ့။

ဒီတော့ ဘဝရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲကြီးထဲမှာ အခက်အခဲ (Difficulties) တွေဘယ်လောက်ရှိနေပါစေ လွတ်အောင်ရုန်းထွက်မယ် ဆိုတဲ့ စိတ်ဓါတ်နဲ့ အခွင့်အလမ်း (Opportunities) တွေကို အရယူပြီး လက်တွေ့ဘဝရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းထဲကနေ အလွတ်ရုန်းထွက်လိုက်ဖို့ လိုပါ တယ်။

**** ****

အခန်း (၆)

ချမ်းသာချင်စိတ် ဘယ်လောက်ပြင်းပြသလဲ



Cashflow ဂိမ်းကပေးတဲ့ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေး နည်းလမ်းကတော့ ရိုးရိုးရှင်းရှင်းလေးပါပဲ။

၁။ အခွင့်အလမ်းတွေရှာဖွေ၊

၂။ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေဝယ်ယူ (သို့) ဖန်တီးတည်ဆောက်

၃။ ငွေစီးဆင်းမှုအားကောင်းအောင်လုပ်၊

၄။ ကြွက်ပြေးလမ်းကလွတ်မြောက်၊

၅။ ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ဘဝကို ရောက်။

ဒီနည်းလမ်းလေးက ရိုးရှင်းလွယ်ကူပေမယ့် လူတိုင်းမချမ်းသာနိုင်ကြ ဘာဘာကြောင့်ပါလဲ။ အဓိကကတော့ ပြင်းပြတဲ့ စိတ်ဆန္ဒ (Burning Desire) ခိုင်ခိုင်မာမာမရှိကြလို့ဖြစ်ပါတယ်။ လူအများစုဟာ ချမ်းသာချင်ကြတယ်၊ အောင်မြင်ချင်ကြပါတယ်။ ဘယ်လို လုပ်ရမလဲ (How) ဆိုတဲ့ နည်းလမ်း ကိုသာ အာရုံစိုက်လေ့ ရှိကြတယ်။ "ဘယ်လို" ဆိုတဲ့ နည်းလမ်းထက်ပိုပြီးအရေးကြီးတာက ဘာကြောင့် ချမ်းသာချင်တာလဲ၊ ဘာကြောင့် အောင်မြင်ချင်တာလဲ ဆိုတဲ့ (Why) စိတ်ဆန္ဒတွန်းအားပြင်းပြမှုပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလို စိတ်ဆန္ဒပြင်းပြမှုမျိုး မရှိရင်တော့ ရှုန်းထွက်လွတ်မြောက်နိုင်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။

WHY 80% - HOW 20%

အောင်မြင်မှုရဲ့ အခြေခံဖော်မြူလာဟာ "Why" ဘယ်လောက်ပြင်းပြတယ်ဆိုတဲ့ အပေါ်မှာ မူတည်နေပါတယ်။ ဘာကြောင့်ဆိုတဲ့ စိတ်ဆန္ဒ "Why" ဟာ ရာခိုင်နှုန်း (၈၀%) လိုအပ်ပြီး နည်းလမ်းပိုင်း "How" ကတော့ ရာခိုင်နှုန်း (၂၀%) သာလိုအပ်ပါတယ်။ ဆိုလိုတာက နည်းလမ်းဟာဘယ်လောက်ကောင်းကောင်း၊ စိတ်ဆန္ဒမပြင်းပြရင် မအောင်မြင်နိုင်ပါဘူး။ စိတ်ဆန္ဒသာ ပြင်းပြထက်သန်မယ်ဆိုရင် ဘယ်လောက်ပဲခက်ခဲပါစေ မရရအောင်လုပ်မယ်ဆိုတဲ့ ကြိုးစားအားထုတ်မှုတွေ ကြောင့် အောင်မြင်မှုတွေ ရရှိနိုင်မှာဖြစ်ပါတယ်။

ဒီလိုပါပဲ၊ ဘဝရဲ့ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ အောင်မြင်လွတ်မြောက်ရမယ်ဆိုတဲ့ ပြင်းပြထက်သန်တဲ့ စိတ်ဆန္ဒ မရှိရင်တော့ နည်းလမ်းတွေက ဘယ်လောက် ရိုးရှင်းလွယ်ကူပြီး ကောင်းမွန်နေပါစေ လွတ်မြောက် အောင်မြင်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။ အောင်မြင်ရေးလမ်းစဉ်ဟာ တကယ်လက်တွေ့မှာတော့ ထင်သလောက် မချောမွေ့ပါဘူး။ ထင်သလောက် မလွယ်ကူပါဘူး။ အခက်အခဲတွေ၊ အတားအဆီးတွေနဲ့ ပြဿနာပေါင်းစုံကို ရင်ဆိုင်

ကျော်ဖြတ်ရပါတယ်။ ဒီလို စိန်ခေါ်မှုတွေကို ရင်ဆိုင်ကျော်ဖြတ်နိုင်ဖို့က စိတ်ဓါတ်နိုင်မာမှ ဖြစ်မှာပေါ့။ ဒီလိုမှမဟုတ်ရင် အခက်အခဲလေး နည်းနည်းကြုံတာနဲ့ နောက်ဆုတ်ပြေးမှာဖြစ်ပါတယ်။



Cashflow ဂိမ်းဟာ ဒီလို စိတ်ဓါတ်မျိုးတွေကို လေ့ကျင့်ပေးနိုင်အောင်ဖန် တီးပေးထားပါတယ်။ ကစားရတာ သိပ်အခက် ကြီးမဟုတ်ပေမယ့် လွတ်မြောက်အောင်တော့ တော်တော်ကြိုးစား ရုန်းကန်ရပါတယ်။ လွယ်လွယ်နဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ မလွတ်နိုင်ဘူးဆိုတာကို သိစေဖို့ ဘဝမှာ ကြုံတွေ့နိုင်တဲ့ အခက်အခဲ နဲ့ အတားအဆီးတွေကို ဖန်တီးထားပါတယ်။ အံစာလှိမ့်လိုက်တိုင်း အခွင့်အလမ်းအကွက် (Opportunity Square) ကိုချည်းကျရောက်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။ တစ်ခါတလေ ငွေကြေးတွေ ဆုံးရှုံးသွားစေနိုင်သလို၊ အလုပ်လက်မဲ့ ဘဝမျိုးရောက်သွားတာကိုလည်း ကြုံရမှာ ပါ။

ဒီဂိမ်းဟာ ကောင်းတယ်၊ ပညာတွေရတယ်ဆိုလို့ တချို့ဟာ သူငယ် ချင်းမိတ်ဆွေတွေနဲ့ အတူလိုက်ပါကစားကြတာရှိ ပါတယ်။ ကစား နေရင်း တော်တော်နဲ့ အဆင်မပြေနိုင်တာကို တွေ့ရတဲ့အခါ သူတို့တွေ စိတ်ဓါတ်ကျကြပါတယ်။ တခြားကစားသူတွေက အဆင်တွေပြေနေပြီ ငွေတွေ တိုးပွားနေပြီဆိုလို့ရှိရင်လည်း သူတို့မနိုင်မှာ စိုးရိမ်ပြီး လက်လျှော့ လိုက်ချင်ကြပါတယ်။

ငွေတွေရလာလိုက်၊ ကုန်သွားလိုက်၊ အလုပ်ပြုတ်သွားလိုက်၊ အကြွေးတွေထူလိုက်၊ ကလေးတွေရလာလိုက်နဲ့ တဝဲလည်လည်ဖြစ်နေတဲ့အခါ ဆက်လက်ကစားဖို့ကို စိတ်မပါကြတော့ပါဘူး။ ဒါမျိုးဟာ ကစားပွဲထဲမှာရော၊ တကယ့်လက်တွေ့ဘဝမှာပါ လုံးဝမဖြစ်သင့်တဲ့ကိစ္စပါ။ ကျွန်တော်တို့ အရှုံးမပေးသရွေ့ ဘယ်တော့မှ မရှုံးပါဘူး။ ရှုံးတယ်ဆိုတာ အရှုံးပေးလိုက်လို့ပါ။ လက်လျှော့လိုက်လို့ပါ။

ဒီလို အရှုံးပေးလိုက်တယ်၊ လက်လျှော့လိုက်တယ်ဆိုတာကလည်း သူတို့မှာ စိတ်ဆန္ဒအားတွေ နည်းပါးနေလို့ ဖြစ်ပါတယ်။ ကစားပွဲမှာ တော်တော်နဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းက မလွတ်မြောက်နိုင်တဲ့အခါ ဒီဂိမ်းကို စိတ်ပျက်ကြပါတယ်။ "ဒါ ဘာဂိမ်းကြီးလဲ... ပျင်းစရာကောင်းလိုက်တာ" လို့ ထင်ကြပါတယ်။ တကယ်တော့ Cashflow ဂိမ်းဟာ ရှုန်းကန်လည်ပတ်နေရတဲ့ ဘဝကြီးကို ငြီးငွေ့စရာတစ်ခုအနေနဲ့ မြင်အောင်ဖန်တီးပေးထားတာပါ။ ကစားပွဲကို ငြီးငွေ့ရမှာ မဟုတ်ဘဲ ငြီးငွေ့စရာကောင်းတဲ့ ဘဝဟာ ဘယ်လိုလဲဆိုတာကို သုံးသပ်မိရမှာဖြစ်ပါတယ်။

တကယ်တော့ ငြီးငွေ့တယ်ဆိုတာ ပုံစံတစ်ခုတည်းမှာပဲ ထပ်ခါတလဲလဲပြုလုပ် လည်ပတ်နေရလို့ဖြစ်ပါတယ်။ နံနက် ကိုးနာရီမှာ ရုံးတက်ပြီး ညနေ ငါးနာရီမှာ ရုံးဆင်းတယ်။ တစ်ပတ်ကို တစ်ရက်နားတယ်။ တစ်လလုံး အလုပ်လုပ်တယ်။ ပြီးရင် လစာထုတ်တယ်၊ သုံးစွဲတယ်၊ စားဝတ်နေရေးဖြေရှင်းတယ်။ ဒီလိုနဲ့ တစ်နှစ်ပြီးတစ်နှစ် အသက်တွေပိုပိုကြီးလာတယ်။ ကြွက်ပြေးလမ်း ဝက်ပါတဲမှာ လည်ပတ်နေရတယ်။ ဒါကို မြင်သာထင်သာရှိစေဖို့ Cashflow ဂိမ်းက ပုံဖော်ထားတာဖြစ် ပါတယ်။

ဒီတော့ ဒီအတိုင်းဆက်နေမှာလား။ လွတ်မြောက်အောင်ရုန်းထွက်မလား။ ရုန်းထွက်မယ် ဆိုရင်တော့ တွန်းကန်အားတွေ လိုအပ်တာပေါ့။ ပြင်းပြတဲ့စိတ်ဆန္ဒဟာ မလျှော့သော ဇွဲလုံ့လနဲ့ ဝီရိယတွေကို ဖြစ်ပေါ်

ပေးပါတယ်။ ဒီပြင်းပြတဲ့ စိတ်ဆန္ဒကို တည်ဆောက်ဖို့ ဆိုတာ "ဘာကြောင့်" ဆိုတဲ့ အကြောင်းပြချက် "Why" တွေ ပိုပြင်မှုဖြစ်မှာပါ။ သင်ဟာ အမှန်တကယ် ချမ်းသာချင်တယ်ဆိုရင် သင့်ရဲ့ "Why" ကို အသေအချာ သိရပါမယ်။

"ဘာကြောင့် ငွေကြေးချမ်းသာ ကြွယ်ဝတဲ့ ဘဝကိုလိုချင်တာလဲ"

"ဘာကြောင့် ငွေကြေးချမ်းသာ ကြွယ်ဝတဲ့ ဘဝကိုလိုချင်တာလဲ"။ သင့်ရဲ့ အကြောင်းပြချက်ဟာ သင့်စိတ်ဆန္ဒပြင်းပြမှုဘယ်လောက်ရှိသလဲ ဆိုတာကို ဖော်ပြမှာပါ။

ကျွန်တော်တို့ရဲ့ Cashflow 101 Game Workshop မှာ ငွေကြေး ဆိုင်ရာ နည်းလမ်းတွေကို လာရောက်လေ့လာသူတွေကတော့ လူတန်းစား အစုံပါပဲ။ "ဘာကြောင့် ဒီငွေကြေးကစားပွဲကို လာရောက်လေ့လာတာလဲ" လို့ မေးရင်တော့ အားလုံးက "ချမ်းသာကြွယ်ဝချင်လို့ပါ၊ ငွေကြေး လွတ်မြောက်မယ့် နည်းလမ်းတွေကို သိချင်လို့ပါ" လို့ ပြောကြမှာဖြစ်ပါတယ်။ နည်းလမ်းကတော့ Cashflow ကစားပွဲကနေ သိရှိရမှာပါ။ ဒါပေမယ့် "ဘာအတွက်ကြောင့် ချမ်းသာချင်တာလဲ" ဆိုတဲ့ သူတို့ရဲ့ "Why" တွေကို မေးကြည့်ပါတယ်။ တစ်ယောက်နဲ့ တစ်ယောက်ကတော့ "Why" တွေမတူ ညီကြပါဘူး။

ဥပမာ - တစ်ယောက်က ကိုယ်ပိုင်အိမ်မရှိတဲ့အတွက် အိမ်ငှား နေရတယ်။ သူ့မိဘတွေကို အိုးပိုင်အိမ်ပိုင်လေးနဲ့ စိတ်ချမ်းသာအောင်ထား ချင်တယ်။ ဒီအတွက် ငွေတွေအများကြီးရအောင် သူရှာချင်တယ်။ ဒါဟာ သူ့ရဲ့ "Why" ပါပဲ။

နောက်တစ်ယောက်က ပရဟိတကို ဝါသနာပါတယ်။ မရှိဆင်းရဲသားတွေနဲ့ အမှန်တကယ် လိုအပ်နေတဲ့ နေရာတွေမှာ လှူဒါန်းပေးကမ်းချင်တယ်။ ဒီအတွက် သူချမ်းသာချင်တယ်။

နောက်တစ်ယောက်က ငယ်ငယ်ကတည်းက ဆင်းရဲတဲ့ဘဝမှာ အနိုင်ကျင့်ခံရပြီး ကြီးပြင်းလာရတာ။ ဆင်းရဲကျပ်တည်း ရတဲ့ ခါးသီးမှုတွေကနေ ရုန်းထွက်ချင်နေပြီ။ ဒါကြောင့် သူအရမ်းချမ်းသာချင်တယ်။

ဒီလို "Why" တွေဟာ သင့်အောင်မြင်မှုအတွက် တွန်းကန်အား (Driving Force) တွေပဲဖြစ်ပါတယ်။ နည်းလမ်း (How) တွေကိုအတူတူသိရှိကြပေမယ့်အောင်မြင်မှုအဆင့်တွေ ကွာခြားသွားရတာဟာ ဘာကြောင့်ဆိုတဲ့ (Why) အကြောင်းပြချက်တွေ ကွာခြားသွားတဲ့အတွက် ဖြစ်ပါတယ်။ ကိုယ်ရောက်ချင်တဲ့ ပန်းတိုင်ကိုရောက်ဖို့ဆိုရင် အခက်အခဲတွေ ဘယ်လောက်ရှိရှိကျော်ဖြတ်ပစ်မယ်။ တုံးတိုက်တိုက်၊ ကျားကိုက်ကိုက် မဖြစ်မနေကြိုးစားမယ် ဆိုတဲ့ ခံယူချက်စိတ်ဓါတ်ဟာ လူတစ်ယောက်ရဲ့ ဘာကြောင့်ဆိုတဲ့ "Why" တွေ ပြင်းပြမှုပေါ်မှာ မူတည်နေလို့ဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် စာဖတ်သူဟာ ငွေကြေးလွတ်မြောက်တဲ့ဘဝကို ရရှိချင်တယ်ဆိုရင် "တကယ်ရော ချမ်းသာချင်စိတ် ပြင်းပြရဲ့လား။ ဘာကြောင့်ချမ်းသာချင်တာလဲ" ဆိုတဲ့ တွန်းအားတွေကိုဖြစ်စေမယ့် အကြောင်းပြချက်တွေကို ရှာဖွေစာရင်း ပြုစုထားဖို့လိုအပ်ပါတယ်။ ကိုယ့်မိဘအတွက်လား။ ဆင်းရဲမွဲတေနေနဲ့ ကိုယ့်ဘဝကို မကျေနပ်လို့လား။ အများအကျိုးဆောင်ရွက်ဖို့အတွက်လား။ ကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ အိပ်မက်တွေမှန် ကန်လာစေဖို့အတွက်လား စတဲ့ အကြောင်းပြချက်တွေကို စဉ်းစားပြီး အခုပဲ ချရေးလိုက်စေချင်ပါတယ်။

- "ငါ တကယ်ရော ချမ်းသာချင်စိတ် ပြင်းပြင်းပြပြရှိရဲ့လား"

....

- " ငါ ဘာကြောင့် ချမ်းသာချင်တာလဲ"

....

....

....

....

စာရင်းပြုစုထားတော့ သေချာနိုင်မှာတာပေါ့။ ကျွန်တော်ကိုယ်တိုင်လည်း "ဘာကြောင့်ငါချမ်းသာချင်တာလဲ" ဆိုတဲ့ "Why" စာရင်းကို အသေအချာရေးသားပြုစုထားပါတယ်။ ဒီစာရင်းဟာ ကျွန်တော့်အတွက်တော့ တွန်းကန်အားတစ်ခုပါပဲ။ ချမ်းသာကြွယ်ဝရေးခရီးစဉ်မှာ အခက်အခဲတွေနဲ့ တွေ့ကြုံလာလို့ လက်လျှော့ချင်လာပြီ၊ စိတ်ဓါတ်ကျလာပြီဆိုရင် ဒီ "Why" စာရင်းတွေကို ပြန်ကြည့်ပါတယ်။ ဒီစာရင်းတွေဟာ ကျွန်တော့်ကို ဇွဲမလျှော့ဖို့၊ အရှုံးမပေးဖို့ အဆက်မပြတ် စိတ်ဓါတ်မြှင့်တင်ပေးနေပါတယ်။ ပြန်ကြည့်တိုင်းမှာ အင်အားတွေ တိုးလာစေပါတယ်။ လုပ်ကိုလုပ်မှဖြစ်မယ်ဆိုတဲ့ တွန်းအားတွေဖြစ်လာစေပါတယ်။

သင့်မှာလည်း ငွေကြေးချမ်းသာချင်တဲ့ "Why" အကြောင်းပြချက်တွေရှိမယ်လို့ ယုံကြည်ပါတယ်။ အခက်အခဲ အကျပ်အတည်းတွေကို အင်အားတွေ၊ တွန်းကန်အားတွေအဖြစ် အခုချက်ချင်း အချိန်မဆိုင်းဘဲ ဖော်ထုတ်လိုက်ပါ။ ဘဝရဲ့ ကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရရှိဖို့ ကျွန်တော်တို့ အားလုံးမှာ တာဝန်ရှိပါတယ်။ နည်းလမ်းပိုင်း (၂၀%) ကို Cashflow ဂိမ်းရဲ့ သင်ခန်းစာတွေက တာဝန်ယူပါလိမ့်မယ်။ စိတ်ဓါတ်ပိုင်း နဲ့ လုပ်ရပ်ပိုင်း (၈၀%) ကိုတော့ စာဖတ်သူကိုယ်တိုင် ကြိုးစားအားထုတ်ပါမှ တကယ့်လက် တွေ့ ကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရရှိမှာဖြစ်ပါတယ်။

**** ****

ထင်းရဲ့ ချမ်းသာ အတွေးအခေါ်တွေ မတူညီကြ



Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ပညာပေးပုံနည်းစနစ်ကတော့ အံ့မခန်းပါပဲ၊ ငွေကြေးနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု သင်ခန်းစာတွေကို သင်ကြားပေးရုံသာမက ချမ်းသာ ကြွယ်ဝလိုသူတိုင်းထားရှိရမယ့် အတွေးအခေါ်နဲ့ စိတ်နေစိတ်ထား တွေကိုပါ သင်ကြားပေးပါသေးတယ်။

ချမ်းသာသူတွေ "ဘယ်လို တွေးခေါ်ကြသလဲ၊ ဘယ်လို စိတ်ဓါတ်မျိုးတွေ ရှိကြသလဲ၊ ဘာတွေလုပ်ဆောင် တတ်ကြသလဲ" ဆိုတဲ့ အကြောင်းအရာတွေကို ပေါ်လွင်ထင်ရှား စေအောင် ဖန်တီးပေးထားပါတယ်။ Cashflow E-Game ရဲ့ ကစားပွဲမျက်နှာစာရှေ့မှာ ကစားပွဲ အစီအစဉ်တင်

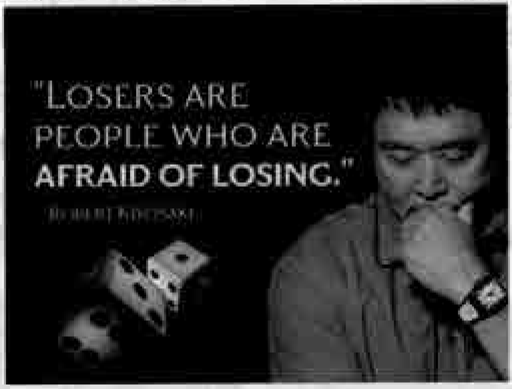
ဆက်သူ (Presenter) အဖြစ် ကြွက်ကလေး *Red.E Rat* နဲ့ လိပ်ကလေး *Timid T Turtle* တို့က တာဝန်ယူဆောင်ရွက်ပေးပါတယ်။

သူတို့ Presenter နှစ်ယောက်ဟာ အမြဲတမ်း အမေးအဖြေလေးတွေ၊ အငြင်းအခုံလေးတွေ လုပ်ပြီး ကစားသူများကို စိတ်ဝင်စားဆက်လေ့ရှိပါတယ်။ ဘာဖြစ်လို့ အမေးအဖြေလေးတွေ၊ အငြင်းအခုံလေးတွေ လုပ်လေ့ရှိကြသလဲဆိုတော့ သူတို့ နှစ်ယောက်ဆီမှာ မတူညီတဲ့ အတွေးအခေါ်၊ စိတ်နေစိတ်ထားနဲ့ ခံယူချက်အမြင်တွေ ရှိနေကြလို့ပါပဲ။ လိပ်ကလေး *Timid T* ဟာ သာမန်လူတန်းစားတွေရဲ့ အတွေးအခေါ်မျိုးတွေကို တွေးပေးလေ့၊ ပြောပေးလေ့ရှိပြီး ကြွက်ကလေး *Red.E* ကတော့ ချမ်းသာသူတွေရဲ့ အတွေးအခေါ်တွေ၊ အမြင်တွေကို ဆွေးနွေးတင်ပြပေးလေ့ရှိပါတယ်။

ကစားပွဲမှာ ပါဝင်ဆင်နွှဲနေရင်း သူတို့နှစ်ယောက်ဆီက မတူညီတဲ့ အတွေးအခေါ်နဲ့ စကားသံတွေကို ကြားရမှာပါ။ ချမ်းသာချင်တယ်ဆိုရင် ချမ်းသာသူတွေ တွေးတဲ့အတိုင်း တွေးတတ်ဖို့လိုအပ်ကြောင်းကို သူတို့နှစ်ယောက်ရဲ့ အပြန်အလှန် ဆွေးနွေးပြောဆိုမှုဆီကနေ အသိပညာတွေရရှိမှာပါ။ ဒီအချက်ကို သိမြင်နားလည်စေဖို့အတွက် Robert က သူ့ရဲ့ Cashflow ဂိမ်းမှာ ဆန့်ကျင်ဘက် အတွေးအခေါ်တွေရှိကြတဲ့ ကြွက်ကလေးနဲ့ လိပ်ကလေးကို ထည့်သွင်းပေးထားတာပေါ့။

ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု ကြီးကြီးတစ်ခုခုလုပ်ရတော့မယ်ဆိုရင် လိပ်ကလေး *Timid T* ဟာ မစွန့်စားရဲပါဘူး။ "ဒီရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုဟာ စွန့်စားရတဲ့အလုပ်ပဲ" လို့ အမြဲပြောလေ့ရှိပါတယ်။ ဆုံးရှုံးမှာကိုကြောက်ပါတယ်။ တစ်ခုခုဆိုရင် တွန့်ဆုတ် တွန့်ဆုတ်နဲ့ ဆုံးဖြတ်ချက်တွေလည်း မပြတ်သားတတ်ပါဘူး။

ရှုံးမှာကြောက်တဲ့သူတွေဟာ အရှုံးသမားတွေပဲ



Losers are people who are afraid of Losing.

"ရှုံးမှာကြောက်တဲ့သူတွေဟာ အရှုံးသမားတွေပဲ" လို့ Robert က ပြောပါတယ်။

Robert ရဲ့ သူဌေးဖေဖေကြီး (Rich Dad) ကလည်း "လူဆင်းရဲတွေဟာ ဆင်းရဲတဲ့အတွေးတွေ တွေးပြီး၊ ဆင်းရဲစေမယ့် စကားတွေပဲပြောကာ၊ ဆင်းရဲတဲ့ အလုပ်တွေပဲ လုပ်တဲ့အတွက် အဲဒီ အတွေးတွေ၊ စကားလုံးတွေနဲ့ လုပ်ရပ်တွေကလည်း သူတို့ကို ဆင်းရဲစေတာပါပဲ" လို့ပြောဖူးပါတယ်။

အောင်မြင်ချမ်းသာ သူတွေဟာ လိပ်ကလေးလို မတွေးပါဘူး။ သူတို့တွေဟာ ဆုံးရှုံးနိုင်မယ့် အန္တရာယ်တွေကို ကြိုတင်တွက်ဆတယ်၊ ကာကွယ်မှုတွေပြုလုပ်တယ်၊ စွန့်စားမှုနည်းနည်းနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံနိုင်အောင် အစီအစဉ်ကောင်းတွေ ချမှတ်တတ်ကြပါတယ်။ သူတို့ဆီဟာ အနိုင်ရ

အောင် ကစားမယ့် စီမံကိန်းကောင်းကောင်းတွေကို လက်ကိုင်ထားတတ် ကြပါတယ်။ ဘယ်တော့မှ "မဖြစ်နိုင်ဘူး"လို့ မတွေးပါဘူး။ "ဖြစ်အောင် ဘယ်လို လုပ်ရင်ရမလဲ" ဆိုတာကိုပဲ အာရုံစိုက် ပါတယ်။

ကစားပွဲထဲမှာ လိုအပ်လို့ အကြွေးယူရတော့မယ်ဆိုရင် ယူသင့် သလား မယူသင့်ဘူးလားဆိုတာကို သူတို့ နှစ်ယောက် အပြန်အလှန် ပြောဆို ကြပြီး၊ တစ်ခါတလေမှာ ကြွက်ကလေးက အကြွေးယူချင်တယ်၊ လိပ်က လေးက မယူချင်ဘူး။ ကြွက်ကလေးက ယူသင့်တဲ့အကြောင်းကို ရှင်းလင်း ပြောပြမှာဖြစ်သလို လိပ်ကလေးကလည်း သူ မယူချင်ရတဲ့အကြောင်းကို ပြောပြမှာဖြစ်ပါတယ်။ သူတို့ရဲ့ စကားသံတွေကို နားထောင်ပြီး ကစားသူ တာ ဆုံးဖြတ်ချက်ချရုံပါပဲ။



ကြွက်ကလေးကတော့ အကြွေးနဲ့ ပတ်သက်လာရင် အကြွေး ကောင်း (Good Debt) နဲ့ အကြွေးဆိုး (Bad Debt) ဆိုတာရှိကြောင်း ရှင်းပြပါတယ်။ အကြွေးကောင်းဟာ ငွေတွေတိုးပွားအောင် လုပ်ပေးမှာ ဖြစ်ပြီး၊ အကြွေးဆိုးကတော့ ဆင်းရဲတွင်းနက်စေမှာဖြစ်ပါတယ်။ အကြွေး ကောင်းဆိုတာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Assets) တွေ လုပ်ဖို့ဖြစ်ပြီး အကြွေးဆိုး

ဆိုတာ အသုံးစရိတ်တွေအတွက် ယူခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု (Assets) တွေ လုပ်ဖို့ အကြွေးယူတာဟာ ကောင်းတဲ့အကြွေး ယူခြင်း (Good Debt) ဖြစ်ပြီး ဇိမ်ခံပစ္စည်းနဲ့ အသုံးစရိတ်တွေ အတွက် အကြွေးယူတာဟာ မကောင်းတဲ့ အကြွေးယူခြင်း (Bad Debt) ဖြစ်ပါတယ်။

ကြွက်ကလေး *Red.E* ဟာ ကစားသူတွေရဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု အတွေးအခေါ်တွေ မှန်ကန်လာအောင် ကူညီအကြံပေး လေ့ရှိပါတယ်။ ဆုံးဖြတ်ချက်တွေ မှန်ကန်လာအောင် တင်ဆက်ပြောဆိုပေးလေ့ရှိပါတယ်။ လိပ်ကလေး *Timid T* ကတော့ မဖြစ်နိုင်ဘူးထင်ပြီး စိုးရိမ်နေတတ်ပါတယ်။ ဒီလို မတူညီတဲ့ အမြင်တွေကြောင့်လည်း လောကမှာ ဆင်းရဲ (Poor) နဲ့ ချမ်းသာ(Rich) ကွာဟသွားတာ ဖြစ်ပါတယ်။

လူတော်တော်များများ ချမ်းသာကြွယ်ဝချင်ပါလျက်နဲ့ ဆင်းရဲတွင်းထဲက မတက်နိုင်တာ ချမ်းသာကြွယ်ဝရေးအပေါ် အာရုံစိုက်ထား ရမယ့်အစား ဆင်းရဲတာကိုပဲ လက်ခံ အာရုံစိုက်နေလို့ဖြစ်ပါတယ်။ ယုံကြည်မှုတွေ ရှိရမယ့်အစား သံသယတွေပဲ ရှိနေကြလို့ဖြစ်ပါတယ်။ သံသယအတွေးတွေ စကားလုံးတွေဟာ အောင်မြင်မှုနဲ့ ဝေးစေမယ့် အရာတွေပါပဲ။

"ဖြစ်မှဖြစ်ပါ့မလား"

"ရှုံးသွားရင်ဘယ်လိုလုပ်မလဲ"

"ငါတော့ ချမ်းသာမယ့်ထဲမှာ ပါမှာမဟုတ်ပါဘူး"

"ငွေရဖို့ဆိုတာခက်တယ်။ ချမ်းသာဖို့ဆိုတာ လွယ်တာမှတ်လို့"

" ရိုးရိုးသားသားရှာတဲ့ သူကတော့ ဆင်းရဲမှာပဲ။ ဆင်းရဲတာငါ့ ငါ့ဂုဏ်ယူတယ်"

"မချမ်းသာရင်နေပါစေ၊ မဆင်းရဲရင် တော်နေပါပြီ"

ဒီအတွေးတွေကို သာမန်လူတန်းစားတွေ တွေးလေ့ရှိပါတယ် ဒါဟာ ကြီးပွားချမ်းသာရေးကို ကိုယ့်အတွေးနဲ့ကိုယ် ပိတ်ပင်ပြီး ...

သတ်လိုက်တာပါပဲ။ အောင်မြင်မှုဆိုတာ အကန့်အသတ် မရှိပါဘူး။ ကိုယ့်အတွေးတွေကသာ အောင်မြင်မှုကို ကန့်သတ်လိုက်တာဖြစ်ပါတယ်။ လောကရဲ့ သဘာဝက "မဖြစ်နိုင်ဘူး" လို့ထင်ရင် မဖြစ်ပါဘူး။ "ဖြစ်နိုင်တယ်" လို့ထင်ရင် ဖြစ်ကိုဖြစ်ပါတယ်။ အဓိက ကတော့ "စိတ်" ပဲဖြစ်ပါတယ်။

**** ****

T.E.A = R ဖော်မြူလာ

ကျွန်တော်တို့ Cashflow 101 Workshop မှာ ကစားပွဲတွေ ဆင်နွှဲကြတဲ့အခါတိုင်း Tea Break အနေနဲ့ လက်ဖက်ရည် သောက်ရင်း ကစားပွဲက ရရှိလာတဲ့ အကျိုးရလဒ်တွေကို ဆွေးနွေးတိုင်ပင်လေ့ရှိကြပါတယ်။ ဒီနေရာမှာလည်း Tea Break အနေနဲ့ စာဖတ်သူအတွက် အကျိုးရှိစေမယ့် လက်ဖက်ရည်(Tea) လေးတစ်ခွက်လောက် တိုက်ပါရစေ။ တခြားတော့မဟုတ်ပါဘူး။ T.E.A ဆိုတဲ့ ပုံသေနည်းလေးတစ်ခုပါ။

T = Thought (အတွေး)

E = Emotion (စိတ်ခံစားမှု) နဲ့

A = Action (လုပ်ဆောင်မှု) တွေပဲဖြစ်ပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အတွေး (Thought) တွေဟာ စိတ်ခံစားမှု (Emotion) တွေဖြစ်လာမယ်။ ပြီးရင် လုပ်ဆောင်မှု (Action) တွေဖြစ်လာမယ်။ မကောင်းတာတွေ တွေးနေမိရင် မကောင်းတဲ့ခံစားချက်တွေ ဖြစ်လာပြီး မကောင်းတဲ့ လုပ်ရပ် တွေ လုပ်တော့တာပဲ။ မကောင်းတာတွေ လုပ်နေရင်တော့ မကောင်းတဲ့ ရလဒ် (Bad Result) တွေပဲထွက်လာတော့မှာပေါ့။ ကျွန်တော်တို့ဘဝရဲ့ "ရလဒ်" တွေက ကျွန်တော်တို့ရဲ့ "လုပ်ရပ်" တွေပေါ်မှာ မူတည်နေပါတယ်။ "လုပ်ရပ်"တွေကောင်းရင် "ရလဒ်" တွေလည်း ကောင်းမှာပါ။ "လုပ်ရပ်"တွေပြောင်းရင် "ရလဒ်" တွေလည်းပြောင်းလာမှာ

ဖြစ်ပါတယ်။



အတွေးတွေ → စိတ်ခံစားမှုတွေ → လုပ်ဆောင်မှုတွေ → ရလဒ်တွေထွက်လာ

ဒါကြောင့် ဆင်းရဲတဲ့အတွေးတွေ တွေးပြီး ဆင်းရဲမယ့် လုပ်ရပ်တွေကိုပဲ လုပ်ဆောင်နေသူတွေဟာ သူတို့ရဲ့ အတွေးတွေ၊ စိတ်ခံစားမှုတွေနဲ့ လုပ်ရပ်တွေကလည်း သူတို့ကို ဆင်းရဲစေတာပါပဲ။ ဒီ (T.E.A = R) ဆိုတဲ့ ပုံသေနည်းလေးကို သိရှိသွားပြီဆိုလို့ရှိရင် သင့်ဘဝကြီးတစ်ခုလုံးကို သင်ကိုယ်တိုင် ပြောင်းလဲပစ်နိုင်ပါတယ်။ ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ ဘဝကိုလည်း မှန်ကန်တဲ့ T.E.A တွေနဲ့ တည်ဆောက်နိုင်ပါတယ်။

အတွေးတွေဟာ အောင်မြင်မှုအတွက် အင်မတန် အရေးကြီးပါတယ်။ အောင်မြင်ခြင်းရဲ့ လျှို့ဝှက်ချက် ဟာ အတွေးတွေပေါ်မှာ မူတည်ပါတယ်။ သင်ဟာ "တစ်စုံတစ်ယောက် ဖြစ်ချင်ပြီ" ဆိုရင် အဲ့ဒီ "ကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ တစ်စုံတစ်ယောက်အတိုင်း" လိုက်လံတွေးခေါ်ပြီး လုပ်ဆောင်တတ်ဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ ဒီကိစ္စဟာ အင်မတန်အရေးကြီးတဲ့ ကိစ္စပါ။

ပန်းချီဆရာတစ်ယောက်ဖြစ်ချင်ရင် ကိုယ့်ကိုယ်ကို ပန်းချီဆရာတစ် ယောက်လို့ တွေးပြီး ပန်းချီကားတွေကို ရေးဆွဲလိုက်ပါ။ အောင်မြင်သူတစ် ယောက်ဖြစ်ချင်ရင် ကိုယ့်ကိုယ်ကို အောင်မြင်သူတစ်ယောက်လို့ တွေးပြီးကြိုးစား လုပ်ဆောင်လိုက်ပါ။ ခေါင်းဆောင်တစ်ယောက်ဖြစ်ချင်ရင် ကိုယ့်ကိုယ်ကို ခေါင်းဆောင်တစ်ယောက်လို့ တွေးပြီး အများကို ဦးဆောင်လိုက်ပါ။

FutureWave
Publishing House

သင်ဟာ ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ သူဌေးတစ်ယောက်ဖြစ်ချင်တယ် ဆိုရင်တော့ လူချမ်းသာတွေလို တွေးပြီး ကြိုးစားတည်ဆောက်ဖို့လိုပါတယ်။ ဒါဟာ အောင်မြင်ရေးရဲ့ သော့ချက်တစ်ခုပါ။ အဓိကအချက်ကတော့ အတွေးအခေါ်၊ စိတ်နေစိတ်ထားနဲ့ ခံယူချက် အမြင်တွေကို အပြုသဘော ဘက် ပြောင်းလဲပြီး လုပ်ဆောင်လိုက် ရုံပါပဲ။

ကြွက်ကလေး *Red E* ကိုယ်စား ကျွန်တော်ထပ်ပြောပါရစေ။

သင်ဟာ "တစ်စုံတစ်ယောက် ဖြစ်ချင်ပြီ" ဆိုရင် အဲ့ဒီ "ကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ တစ်စုံတစ်ယောက်အတိုင်း" လိုက်လံတွေးခေါ်ပြီး လုပ်ဆောင်တတ်ဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။

အစရချက်ချင်း လိုက်နာကျင့်သုံးကြည့်မယ်ဆိုရင် ထူးခြားမှု ရှိလာမှာကတော့ လုံးဝအမှန်ပါပဲ။

ပတ်ဝန်းကျင်ကို သတိထားပါ

လူအများဟာ ချမ်းသာကြွယ်ဝချင်ပါလျက်နဲ့ မချမ်းသာကြတဲ့ အကြောင်းရင်း တွေကတော့ သူတို့ရဲ့ "အတွေးတွေ"၊ "စိတ်ခံစားမှု" နဲ့ "လုပ်ရပ်တွေ" (Thought, Emotion, Action) မမှန်ကန်ကြသေးလို့ ပဲဖြစ်ပါတယ် လို့ Robert က ဆိုပါတယ်။ ဒီလိုဖြစ်ရတာဟာလည်း ပတ်ဝန်းကျင်နဲ့ အများကြီးသက်ဆိုင်ပါတယ်။ လူတွေရဲ့ T.E.A တွေ တစ်ယောက်နဲ့ တစ်ယောက် မတူညီကြတာဟာ ပတ်ဝန်းကျင်ရဲ့အကျိုးသက်ရောက်မှု တွေကြောင့်ဖြစ်ပါတယ်။ "မှားယွင်းတဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်" ဟာ မှားယွင်းတဲ့ အတွေးအခေါ်တွေ၊ စိတ်ခံစားချက်တွေနဲ့ လုပ်ဆောင်ချက်တွေ (Wrong T.E.A) ကို ဖြစ်ပေါ်စေပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ ဒုတိယတန်းတုန်းက သင်ကြားခဲ့ရတဲ့ ကျေးညီနောင်ဆိုတဲ့ ပုံပြင်လေးကို ပြန်လည် အမှတ်ရမိပါသေးတယ်။ လေမုန်တိုင်းကြောင့် ကွဲကွာသွားကြတဲ့ ကျေးညီနောင် နှစ်ကောင်ဟာ မတူညီတဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်အသီးသီးကို ရောက်သွားခဲ့ရပါတယ်။ တစ်ကောင်က ရသေ့တွေရဲ့ ကျောင်းဝင်းထဲမှာကျရောက်ပြီး နောက်တစ်ကောင်က မိုးသားတွေဆီ ရောက်ရှိခဲ့ကြပါတယ်။ "ရသေ့တွေဆီရောက်တဲ့ ကျေး" နဲ့ "မိုးသားတွေဆီရောက်တဲ့ ကျေး" တို့ဟာ အတွေးအခေါ်တွေ၊ စိတ်တွေ၊ လုပ်ရပ်တွေ လုံးဝ မတူကြတော့ပါဘူး။ ဒါဟာ ပတ်ဝန်းကျင်က သူတို့ကို ပြောင်းလဲပစ်လိုက်တာပဲဖြစ်ပါတယ်။

"ပတ်ဝန်းကျင်" ပြောင်းရင် "အတွေးအခေါ်တွေ၊ စိတ်ခံစားချက်တွေ" ပြောင်းပါတယ်။ "အတွေးအခေါ် နဲ့ စိတ်ခံစားချက်တွေ" ပြောင်းရင် "ရလဒ်တွေ" လည်းပြောင်းလဲလာမှာဖြစ်ပါတယ်။ သိုးခြံထဲမှာ သိုးတွေနဲ့အတူ မွေးမြူထားခြင်းခံရတဲ့ ခြင်္သေ့ငယ်လေးဟာ သိုးအတွေးအတိုင်းပဲ ပြုမူနေထိုင်မှာပါ။ "တံငါနားနီး-တံငါ ၊ မုဆိုးနားနီး-မုဆိုး" ဆိုတဲ့ စကားပုံအတိုင်းပါပဲ။ ဒါကြောင့် ပတ်ဝန်းကျင်ကို အထူးသတိထား ဖို့လိုအပ်ပါတယ်။

ဒီတော့ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ကို လေ့လာအကဲခတ်ကြည့်ပါ။ အောင်မြင်သူတို့ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ထက် သာမန်လူမြောနား ပတ်ဝန်းကျင်တွေက ပိုများပါတယ်။ အောင်မြင်တိုးတက်အောင် ပံ့ပိုးကူညီပေးမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ထက် မတိုးတက်အောင် ဆွဲချမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်က ပိုများနေပါတယ်။

Robert ပြောတဲ့ ၉၀/၁၀ စည်းကမ်း (90/10 rule) အရ ကျွန်တော်တို့ကို မအောင်မြင်အောင် ဆွဲချပိတ်ပင်ထားမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ဟာ ၉၀% ရာနိုင်နှုန်းလောက် ရှိပြီး အောင်မြင်ချမ်းသာအောင် ပံ့ပိုးကူညီပေးမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ဟာ ၁၀% ရာနိုင်နှုန်းသာရှိပါတယ်။

လူတစ်ယောက်အနေနဲ့ သူ့ကို ကြွယ်ဝချမ်းသာအောင် ပံ့ပိုးကူညီပေးနိုင်မယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ကောင်းတစ်ခု မရှိဘူး ဆိုရင် ချမ်းသာဖို့ ခက်ခဲနေဦးမှာပါပဲ။ အပင်တစ်ပင်ဟာ မြေဩဇာကောင်းမှု၊ ရာသီဥတုနဲ့ ရေခံမြေခံတွေ ကောင်းမှ ရှင်သန်ကြီးထွားဖြစ်ထွန်းမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

လူတွေဟာလည်း ဒီအတိုင်းပါပဲ။ အောင်မြင်ကြီးပွားရေးမှာ မှန်ကန်တဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် အသိုင်းအဝိုင်းဟာ မရှိမဖြစ်လိုအပ်ပါတယ်။ လူတိုင်းဆီမှာ ပင်ကိုယ်ဗီဇ (Talent) ဆိုတဲ့ မျိုးစေ့စွမ်းရည်တွေ အသီးသီးပါလာကြပြီးသားပါ။ မအောင်မြင်၊ မဖြစ်ထွန်းတာကတော့ မှိုတဲ့ တဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် အသိုင်းအဝိုင်းထဲ ရောက်နေလို့ ဖြစ်ပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့အားလုံးဟာ ပင်ကိုယ်စိတ်၊ ပါရမီထူး၊ အရည်အသွေး၊ ဝါသနာ တွေနဲ့ အတူမွေးဖွားလာခဲ့ကြသူတွေပါပဲ။ ဒီပါရမီ အစွမ်းအစတွေကို မြေတောင်မြှောက်ပေးမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ကို မရောက်ရှိကြရင်တော့ ပေါက်မြောက် အောင်မြင်ကြ မှာမဟုတ်ပါဘူး။

FutureWave
Publishing House

ပတ်ဝန်းကျင်ကောင်းသို့ ပြောင်းပါ



ကျွန်တော်တို့ ဗုဒ္ဓမြတ်စွာဘုရားရှင်ကလည်း "သင့်တင့်လျောက်ပတ်သော အရပ်ဒေသမှာနေခြင်းသည် မင်္ဂလာမည်၏" လို့ ဟောတော်မူခဲ့ပါတယ်။ သင့်တင့်လျောက်ပတ်တဲ့ အရပ်ဒေသဆိုတာ ကုသိုလ်၊ ပညာ၊ ကျန်းမာ၊ ဥစ္စာစီးပွား ဒီရေအလား တိုးတက်စေနိုင်တဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ကို ခေါ် ဆိုခြင်းဖြစ်ပါတယ်။

ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့တွေဟာ တိုးတက်ချင်တယ်၊ ကြီးပွားချင်တယ်၊ ချမ်းသာချင်တယ်၊ အောင်မြင်ချင်တယ် ဆိုရင် အမြန်ဆုံးနည်းလမ်းကတော့ ကိုယ့်ပတ်ဝန်းကျင်ကို ပြောင်းပစ်လိုက်ဖို့ ပဲဖြစ်ပါတယ်။

FutureWave
Publishing House

အခါက အကြံပြုချင်တာကတော့ ကိုယ့်ဘဝကို တိုးတက်ပြောင်းလဲစေနိုင်မယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ထဲကို ဝင်တိုးလိုက်ဖို့ပါပဲ။

စာဖတ်သူဟာ အသိပညာတွေ လိုချင်တယ်ဆိုရင် စာကြည့်တိုက်တွေ၊ စာအုပ်ဆိုင်တွေ၊ သင်တန်းကျောင်းတွေ စတဲ့ အသိပညာရရှိစေမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ထဲဝင်တိုးပါ။ စာအုပ်စာပေတွေ ဖတ်ရှုပါ။ စာဖတ်သူများနဲ့ မိတ်ဆွေဖွဲ့ထားပါ။

ကျန်းမာရေးကောင်း ချင်တယ်ဆိုရင် အားကစားလေ့ကျင့် စင်တာတွေ၊ ကျန်းမာရေးဟောပြောပွဲတွေ၊ လမ်းလျှောက် အဖွဲ့တွေ ဆီကိုသွားပါ။ ကျန်းမာရေးပညာရှင်တွေနဲ့ မိတ်ဆွေဖွဲ့ထားပါ။ ကျန်းမာရေး ဆိုင်ရာပတ်ဝန်းကျင်ထဲကို ဝင်တိုးပါ။

စိတ်ဓါတ်မြင့်မားချင်တယ်ဆိုရင် ဘုရားတွေ၊ တရားစခန်းတွေ၊ တရားပွဲတွေ၊ မေ့သင်တန်းကျောင်းတွေကို သွားပါ။ သူတော်ကောင်းတွေနဲ့ ပေါင်းသင်းပါ။ ဘာသာရေးတွေ၊ ပရဟိတအလုပ်တွေများများလုပ်ပါ။

ချမ်းသာကြွယ်ဝ ချင်တယ်ဆိုရင်လည်း ဒီအတိုင်းပါပဲ၊ ချမ်းသာတဲ့ သူဌေးတွေ စုဝေးတဲ့ နေရာတွေကို သွားပါ။ (ဥပမာ - သူတို့ရဲ့ လုပ်ငန်းရုံးခန်း၊ ဆွေးနွေးမှုဝေပွဲများ) ပြီးရင် သူတို့ကိုလေ့လာပါ။ သူတို့ကို မေးမြန်းပါ။ အကြံတောင်းပါ။ သူတို့ထံမှာသင်ယူပါ။

အောင်မြင်ရေး အတွေးအခေါ်တွေ မျှဝေပေးနေတဲ့ နေရာတွေသွားပါ။ ဟောပြောပွဲတွေနားထောင်ပါ။ အောင်မြင်ရေးသင်တန်းတွေ၊ ငွေကြေးရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှု သင်တန်းတွေ နဲ့ CASHFLOW ကစားပွဲ ကလပ်တွေမှာ ပါဝင်တက်ရောက်ပါ။ အောင်မြင်ချမ်းသာဖို့ ကြိုးပမ်းလေ့လာ နေကြသူတွေနဲ့ အုပ်စုဖွဲ့ပေါင်းပြီး မိတ်ဆွေသစ်တွေရှာပါ။

ဒါဟာ ကိုယ့်ပတ်ဝန်းကျင်ကို ပြောင်းလဲပြီး ကိုယ့်ဘဝကို ပြောင်းလဲပစ်နေတာပဲ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီလိုပတ်ဝန်းကျင်ထဲကို ရောက်ပြီဆိုလို့ရှိရင်

ဒီပတ်ဝန်းကျင်အတိုင်း သင်ဟာ စီးမြောလိုက်ပါသွားရုံပါပဲ။ ဒီပတ်ဝန်းကျင်နဲ့ သက်ဆိုင်တဲ့ အတွေးအခေါ်တွေ၊ စိတ်ခံစားမှုတွေကို ရရှိလာစေပြီး သင့်ရဲ့ လုပ်ရပ်နဲ့ ရလဒ်တွေကိုပြောင်းလဲလာမှာဖြစ်ပါတယ်။

FutureWave
Publishing House

၉၀ - ၁၀ စည်းမျဉ်းဥပဒေသ



ငွေကြေးကစားပွဲကြီးရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်းထဲမှာ ၉၀% ရာခိုင်နှုန်းသော လူတွေဟာ ရုန်းကန်ပြေးလွှားနေရပြီး ၁၀% ရာခိုင်နှုန်းသော လူတွေသာ အမြန်လမ်းကြောင်းပေါ်ကို ရောက်ရှိကြတာဖြစ်ပါတယ်။ သူလိုကိုယ်လို မလွတ်မြောက်သေးဘဲ ရုန်းကန်နေကြရတဲ့သူတွေဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်မှာပဲ အတူတူရှိနေကြပါတယ်။

သင်ဟာ ကစားပွဲမှာ အနိုင်ရချင်တယ်ဆိုရင် ကြွက်ပြေးလမ်းပတ်ဝန်းကျင်မှာ ပြေးလွှားနေရပေမယ့် ကြွက်ပြေးလမ်းပေါ်က လူအများစုတွေးသလို မတွေးဖို့လိုပါတယ်။ သူတို့ရဲ့ မအောင်မြင်နိုင်မယ့် အတွေးအခေါ်တွေ ကူးစက်မခံရအောင် ကာကွယ်ရပါမယ်။

၉၀% ရာခိုင်နှုန်းသော လူအုပ်ကြီးထဲမှာနေပြီး လူအုပ်ကြီးအတိုင်းပဲ တွေးနေရင်တော့ လူအုပ်ကြီးထဲကနေ ထွက်ရမှာ မဟုတ်ပါဘူး။

၁၀% ရာခိုင်နှုန်းသော လူနည်းစုထဲ ပါဝင်ချင်ရင် ၉၀% ရာခိုင်နှုန်း လူအုပ်ကြီး မတွေးတဲ့ အတွေးတွေနဲ့ မလုပ်ရဲတဲ့ လုပ်ရပ်တွေကို စွန့်စား လုပ်ဆောင်ရဲရ ပါမယ်။ Cashflow ဂိမ်းထဲမှာတော့ ကြွက်ကလေး Red E ဟာ ၁၀% ရာခိုင်နှုန်း လူတွေလို တွေးပေးတာဖြစ်ပြီး လိပ်ကလေး Timid T ကတော့ သာမန်လူ ၉၀% ရာခိုင်နှုန်းအတိုင်း တွေးခေါ်တာဖြစ်ပါတယ်။

မြို့ကြီးမှာနေမလား။ ဘုံချောင်းမှာနေမလား

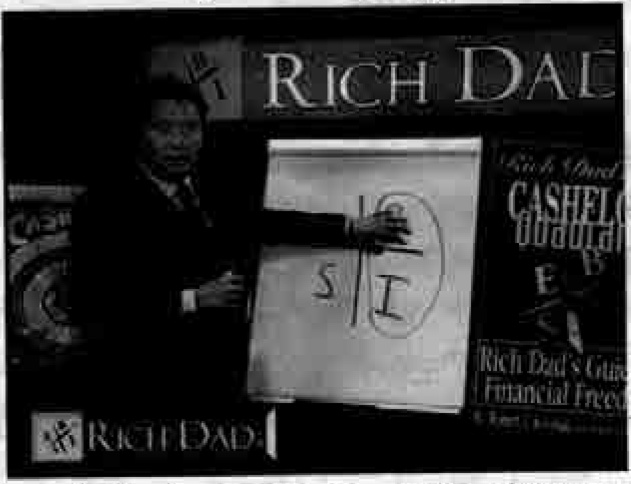
"လူနေမြို့ကြီး၊ စိတ်နေဘုံချောင်း" ဆိုသလို ကြွက်ပြေးလမ်းထဲမှာ ရှိနေပေမယ့် စိတ်အာရုံနဲ့ အတွေးအခေါ်တွေဟာ ကစားပွဲမှာ အနိုင်ရရှိဖို့ သာ ဦးတည်မျှော်မှန်းပြီး ကြိုးစားလုပ်ဆောင်နေဖို့လိုအပ်ပါတယ်။ ဥပမာ - ကိုယ်က ဝန်ထမ်းတစ်ယောက်ဖြစ်နေရင် နေ့စဉ် ဝန်ထမ်းတွေနဲ့ပဲ ထိတွေ့ ဆက်ဆံနေရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အနာဂတ်မှာ စီးပွားရေး လုပ်ငန်းရှင် တစ်ယောက် ဖြစ်ချင်တယ်ဆိုရင်တော့ လုပ်ငန်းရှင်တစ်ယောက်လို အတွေး အခေါ်တွေကို ပြောင်းပစ်ရပါ လိမ့်မယ်။ "အခုဘာဖြစ်နေတယ်" ဆိုတာက အရေးမကြီးဘဲ "အနာဂတ်မှာ ဘာဖြစ်ချင်တယ်၊ ဘယ်ရောက်ချင်တယ်" ဆိုတာက ပိုအရေးကြီးပါတယ်။

အခုလက်ရှိမှာ ငွေကြေးအဆင်မပြေတာ အကြောင်းမဟုတ်ပါဘူး။ အခုလက်ရှိမှာ ဆင်းရဲကျပ်တည်းနေတာ အကြောင်းမဟုတ်ပါဘူး။ အခု လက်ရှိမှာ ကြွက်ပြေးလမ်းထဲ ရုန်းကန်ပြေးလွှားနေရတာ အကြောင်းမဟုတ် ပါဘူး။ အနာဂတ်မှာ ချမ်းသာအောင်မြင်လွတ်မြောက်ဖို့က အရေးကြီးပါ တယ်။ ဘဝရဲ့ လက်တွေ့ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ အနိုင်ရရှိဖို့က အရေးကြီး ပါတယ်။ ဒီအတွက် မှန်ကန်တဲ့ အတွေးတွေ၊ စိတ်ဓါတ်တွေ ရရှိပိုင်ဆိုင်ဖို့ အတွက် မှန်ကန်တဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် တစ်ခုကို ဒီနေ့ကစပြီး ပြောင်းလဲဖန်တီး လိုက်ပါလို့ တိုက်တွန်းလိုပါတယ်။

FutureWave
Publishing House

အခန်း (၇)

ငွေဝင်လမ်း (၄) မျိုး



ငွေကြေးစီးဆင်းမှု (Cashflow) အကြောင်းပြောပြီဆိုရင် E.S.B.I ဆိုတဲ့ ငွေဝင်လမ်း ၄ မျိုး (Cashflow Quadrants) အကြောင်းကို ချန်ထားခဲ့လို့ မဖြစ်ပါဘူး။

ဒီငွေဝင်လမ်း ၄ မျိုးဟာ ငွေကြေးအရ အောင်မြင်လွတ်မြောက်လိုသူတိုင်း မသိမဖြစ် သိကိုသိထားရမယ့် အရာဖြစ်ပါတယ်။ ငွေကြေးဉစ္စာရှာဖွေနေကြ သူတိုင်းဟာ ဒီ E.S.B.I ဆိုတဲ့ ကဏ္ဍ ၄ ရပ်ထဲမှာ

ပါဝင်နေကြတာပါ။ ငွေရှာတဲ့ ကဏ္ဍတွေ မတူညီကြတာနဲ့အမျှ လူတန်းစားကလည်း ၄ မျိုးကွဲပြားသွားတယ်။

E = Employee (ဝန်ထမ်း၊ လခစား အလုပ်သမား)

S= Self-employed (ကိုယ်ပိုင်လုပ် သူ၊ အသေးစားလုပ် ငန်းရှင်)

B = Business Owner (စီးပွားရေး လုပ်ငန်းပိုင်ရှင်)

I = Investor (ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူ ငွေ ရှင်ကြေးရှင်)

E - ဝန်ထမ်း၊ အလုပ်သမား



ကုမ္ပဏီဝန်ထမ်းပဲဖြစ်ဖြစ်၊ အစိုးရဝန်ထမ်းပဲဖြစ်ဖြစ် အလုပ်တစ်ခုမှာ လုပ်ခလစာယူပြီး ငွေကြေးရှာ ဖွေနေကြသူများ ရဲ့ ကဏ္ဍဖြစ်ပါတယ်။ လုပ်ငန်းတစ်ခုရဲ့ အောက်ခြေဝန်ထမ်းက အစရာထူးကြီး ဝန်ထမ်းတွေအထိ အားလုံးဟာ E အကန့် ထဲမှာ ပါဝင်နေကြပါတယ်။

မြန်မာစာမှာ "ပညာမရှိ သူ့အိုးဝန်ထမ်း" ဆိုတဲ့ စကားရှိပါတယ်။ ပညာမတတ်ရင် သူများထံမှာ ပင်ပင်ပန်းပန်း အလုပ်ကျွေးပြုရမယ်၊ အောက်ကျနောက်ကျဖြစ်လိမ့်မယ်လို့ လူကြီးသူမတို့ ဆုံးမလေ့ရှိခဲ့ပါတယ်။ ဒီစကားက အခုခေတ်နဲ့တော့ ပြောင်းပြန်ဖြစ်နေသလိုပါပဲ။ ဝန်ထမ်းဆိုတာ သူတစ်ပါးထံမှာ တာဝန်ထမ်းဆောင်ပြီး အခကြေးငွေရသူလို့ အဓိပ္ပါယ်ရပါတယ်။ ပါရဂူဘွဲ့တွေ၊ သိပ္ပံ-ဝိဇ္ဇာဘွဲ့တွေ၊ နိုင်ငံတကာအသိအမှတ်ပြုအောင် လက်မှတ်တွေရထားတဲ့ ပညာတတ်တွေလည်း သူများထံမှာ လခစားအဖြစ် ဝင်လုပ်ရင် ဝန်ထမ်းပါပဲ။

E အကန့်မှာတော့ အလုပ်ချိန်နဲ့ အားလပ်ရက်ကို သတ်မှတ်ထားခြင်းခံရမှာပါ။ ငွေဝင်လမ်းကတော့ ပုံမှန်လစာ (Salary) သာဖြစ်ပါတယ်။ လစာဝင်ငွေကောင်းခြင်း၊ မကောင်းခြင်းဟာ အလုပ်ပေါ်မှာလဲ မူတည်သလို ရာထူးအဆင့် (Position) ပေါ်မှာလဲ မူတည်ပါတယ်။ လစာအပြင် အခါအားလျော်စွာ ချီးမြှင့်တဲ့ ဆုကြေးတွေ၊ အခွင့်အရေးတွေတော့ ရနိုင်တာပေါ့။ အစိုးရဝန်ထမ်းဆိုရင် နောင်ရေးအတွက် ပင်စင်လစာ ပါရနိုင်ပါသေးတယ်။

အများစုကတော့ လစာနဲ့ အခွင့်အရေးပိုပေးသော လုပ်ငန်းမျိုးကို ရှာဖွေလုပ်ကိုင်လေ့ရှိကြပါတယ်။ တော်တော်လေး ကြာတော့ လုပ်ရတာ အဆင်မပြေလို့၊ ပင်ပန်းလို့၊ လစာမလောက်လို့၊ အလုပ်ရှင်နဲ့အဆင်မပြေလို့ စတဲ့ အကြောင်းအမျိုးမျိုး ကြောင့် နောက်ထပ် အလုပ်တစ်ခုကို ရှာဖွေကူးပြောင်းကြပါတယ်။ ဒီလိုနဲ့ အလုပ်ရှာလိုက်၊ ဝင်လုပ်လိုက်၊ ထွက်လိုက်၊ နောက်အလုပ် ထပ်ရှာလိုက်၊ ဝင်လိုက် ထွက်လိုက် နဲ့ E အကန့်မှာ သံသရာလည်နေကြသူတွေလည်း အများကြီးပါပဲ။ Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲအရပြောမယ်ဆိုရင်တော့ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) မှာ ပြေးလွှားနေရတာပေါ့။

S - ကိုယ်ပိုင်လုပ်သူ၊ တစ်ပိုင်တစ်နိုင် အသေးစားလုပ်ငန်းရှင်

S ဆိုတဲ့ အကန့်မှာတော့ ကိုယ်ပိုင်အလုပ်ကို လုပ်ကိုင်သူ နဲ့ အသေးစားလုပ်ငန်း (Small Business) တစ်ခုခုကို ပိုင်ဆိုင်ထားသူတွေ ပါဝင်ပါတယ်။ ပန်းချီဆရာ၊ အဆိုတော်၊ ရုပ်ရှင်မင်းသား၊ ပွဲစား၊ ဥပဒေအကြံပေး၊ ဓါတ်ပုံပညာရှင်၊ စာရေးဆရာ၊ ဆရာဝန် စတဲ့ ကျွမ်းကျင်အသတ်ပညာရှင် (Professional) အဖြစ်နဲ့ ရပ်တည်ကြသူတွေပါဝင်တယ်။ ၎င်းအပြင် အသေးစားလုပ်ငန်းလေးတွေအဖြစ် ထမင်းဆိုင်၊ အထည်ဆိုင်၊

ကုန်စုံဆိုင်၊ စတိုးဆိုင်၊ လက်ဘက်ရည်ဆိုင် စတဲ့ ဆိုင်ပိုင်ရှင်များနဲ့ အသေးစားစီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေလည်း ပါဝင်ပါတယ်။

ဒီ S ဆိုတဲ့ ကဏ္ဍဟာ သူများလက်အောက်မှာမလုပ်ချင်တဲ့သူတွေ ကိုယ်တိုင်လွတ်လပ်စွာ ငွေရှာနေကြတဲ့ အပိုင်းကဏ္ဍ ဖြစ်ပါတယ်။ ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တွေ၊ အသေးစားလုပ်ငန်းရှင်တွေနဲ့ အောင်မြင်သူလူတော်တွေ အများအပြားကျင်လည် လှုပ်ရှားနေကြတဲ့ အကန့်ပါပဲ။ E အကန့်မှာလို အလုပ်ချိန်သတ်မှတ်ထားတာ၊ အားလပ်ရက် ကန့်သတ်ထားတာ မရှိပါဘူး။ ဒါပေမယ့် အချိန်တိုင်းဟာ ကိုယ့်အလုပ်ချိန်ဖြစ်နေတတ်ပါတယ်။ အားလပ်ရက်လည်း မရှိတတ်ကြပါဘူး။ "ကိုယ့်ကိုယ်ကိုမှ မနိုင်းရင် သူများနိုင်းတာ ခံရတတ်တယ်" ဆိုပြီး ကိုယ့်ကိုယ်ကို နိုင်းနေကြရပါတယ်။ ပြိုင်ဆိုင်မှုတွေများတဲ့အတွက် ကိုယ်က သူများတွေထက် ပိုအပင်ပန်းခံနိုင်မှ တော်ကာကြမှာပေါ့။

ဝင်ငွေအနေနဲ့ ဒီအကန့်မှာတော့ လုပ်နိုင်သလောက် ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ကြိုးစားရင် ကြိုးစားသလောက် အကျိုးရလဒ်ထွက်ပါတယ်။ ဝင်ငွေများများလိုချင်လေ အလုပ်ကို ပိုလုပ်ရလေပေါ့။ ဒီအကန့်မှာ အောင်မြင်မှုရဖို့ကတော့ ယှဉ်ပြိုင်မှုတွေများတဲ့အတွက် တော်တော်လေး ကြိုးစားအားထုတ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။ အောင်မြင်လာပြီဆိုရင်တော့ ကြိုးစားအားထုတ်ရကြိုး နပ်လောက်အောင် ရလဒ်တွေ ပြန်ထွက်လာမှာပါ။ ဒါပေမယ့် ဒီ S အကန့်မှာ အောင်မြင်မှုရဲ့ ထောင်ချောက် ဆိုတာရှိကြောင်း Robert ရဲ့ သူဌေးဖေဖေကြီးက သတိပေးထားပါတယ်။ အောင်မြင်မှုရဲ့ ထောင်ချောက်ဆိုတာ "အောင်မြင်လာလေလေ အချိန်တွေ မလုံလောက်တော့လေ၊ ပိုပင်ပန်းလာလေ၊ မနိုင်မနင်းတွေဖြစ်လာလေပေါ့" တဲ့။ Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲအရ ပြောမယ်ဆိုရင်တော့ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) မှာ ပိတ်မိနေတာပါပဲ။

B – စီးပွားရေးလုပ်ငန်းပိုင်ရှင်

B ဆိုတဲ့ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းပိုင်ရှင်ကြီးကတော့ သူ့လုပ်ငန်းကြီး လည်ပတ်မှုအတွက် နိုင်မာတဲ့ စနစ်(System) တစ်ခုကို ပိုင်ဆိုင်ထားကြပါတယ်။ ပြီးရင် အဲ့ဒီ စနစ်ကို အကောင်အထည်ဖော်ဆောင်ဖို့အတွက် E နဲ့ S အကန့်က လူတော် တွေ၊ ကျွမ်းကျင်ပညာရှင်တွေကို ခန့်ထားကြပါတယ်။ S အကန့် နဲ့ B အကန့် စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေရဲ့ ခြားနားချက်ကတော့ "စနစ်ကောင်းမွန်မှု" နဲ့ "ဝန်ထမ်းအင်အား" ပါပဲ။ Forbes မဂ္ဂဇင်းကြီးရဲ့ သတ်မှတ်ချက်ကတော့ B ဆိုတဲ့လုပ်ငန်းကြီးဟာ ဝန်ထမ်းဦးရေ အနည်းဆုံး ၅၀၀ နဲ့ အထက်ရှိရမယ်လို့ ဆိုခဲ့ဖူးပါတယ်။

ဒါ့အပြင် B သမားမှန်ရင် လုပ်ငန်းစနစ်(System) ထဲမှာ ဝင်မပါပါဘူး။ စနစ်ရဲ့ အပေါ်မှာသာ ထိန်းချုပ်လျက် ရှိပါတယ်။ သူတို့ လုပ်ငန်းစနစ်ကြီး အောင်မြင်စွာလည်ပတ်နိုင်ဖို့အတွက် အမှုဆောင်အရာရှိချုပ် (CEO) ကြီးတွေ၊ ဒါရိုက်တာတွေ၊ အစွမ်းအစတွေပြည့် မန်နေဂျာကြီးတွေနဲ့ ပညာရှင်တွေကို စုစည်းရှာဖွေပြီး စနစ်အတွင်းမှာ ဦးဆောင်စေပါတယ်။

စနစ်ကောင်းတစ်ခုဆိုတာက စီးပွားရေးလုပ်ငန်းထဲမှာ လုပ်ငန်းရှင် ရှိရှိ၊မရှိရှိ စနစ်က သူ့အလိုလိုလည်ပတ် လှုပ်ရှားနေတာကိုဆိုလိုပါတယ်။ ဒါကြောင့် B လုပ်ငန်းရှင်ကြီးတွေဟာ အချိန်လွတ်လပ်မှုနဲ့ ငွေကြေးလွတ်လပ်မှုတွေ အတန်သင့် ရရှိကြပါတယ်။

B စီးပွားရေးလုပ်ငန်းရှင်ရဲ့ အောင်မြင်မှုကတော့ လွတ်လပ်မှုတွေပိုမိုရရှိလာတာဖြစ်ပါတယ်။ B အကန့်မှာ အောင်မြင်လာလေလေ အချိန်တွေ ပိုထွက်လာလေ၊ ငွေကြေးအမြတ်တွေ ပိုတိုးပွားလာလေဖြစ်ပါတယ်။ Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲအရပြောမယ်ဆိုရင်တော့ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) ကနေ လွတ်မြောက်သွားတာပေါ့။ အောင်မြင်သထက်

အောင်မြင် လာတာနဲ့အမျှ B သမား ဟာ I သမားအဖြစ် ဦးတည် ကူးပြောင်းဖို့ အဆင်သင့်ဖြစ်နေဆဲထားရှိပဲပေါ့။ I ဆိုတာကတော့ ရင်းနှီးမြှုပ် နှံသူ (Investor) ကို ကိုယ်စားပြုပါတယ်။

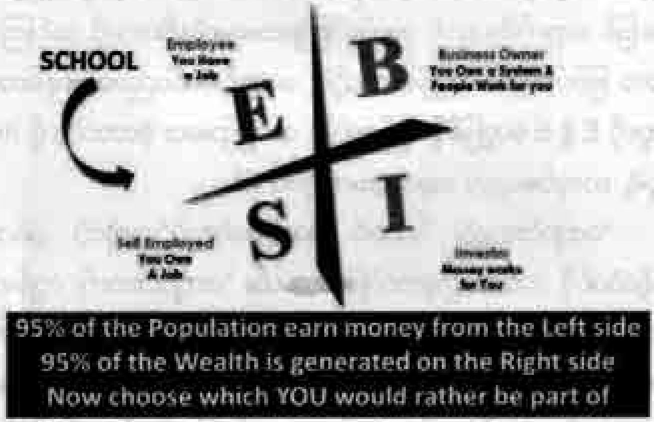
I – ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူ ငွေရှင်

I ဆိုတဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံသူ တွေကတော့ ငွေတွေနဲ့ အလုပ်လုပ်သူ တွေဖြစ်ပါတယ်။ ငွေတွေကို အလုပ်လုပ်နိုင်းထားသူ တွေဖြစ်ပါတယ်။ ဒါကြောင့်လည်းသူတို့ဟာ ငွေကြေးရဲ့ အရှင်သခင်တွေဖြစ်နေကြတာပေါ့။ အိမ်ခြံမြေဈေးကွက်၊ စတော့ရှယ်ယာဈေးကွက် နဲ့ စီးပွားရေးလုပ်ငန်းကြီး တွေမှာ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေလုပ်ပြီး ငွေတွေတိုးပွားအောင် လုပ်နိုင်ကြ သူတွေ ဖြစ်ပါတယ်။ ဟိုတယ်ကြီးတွေ၊ ဆေးရုံကြီးတွေ၊ မိုးမျှော်တိုက်ကြီးတွေ၊ ကစားကွင်းကြီးတွေ၊ ကျွန်းကြီးတွေကို အပိုင်ဝယ်နိုင်၊ တည်ဆောက်နိုင်ကြ သူတွေဖြစ်ပါတယ်။

ပိုင်ဆိုင်မှု (Assets) တွေကို ဝယ်ယူပြီး ကြီးမားတဲ့ ငွေဝင်လမ်း ကြောင်းကြီးတွေ (Big Cashflow) ကို သွယ်ယူဖန်တီးနိုင်ကြသူတွေပါ။ Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲအရပြောမယ်ဆိုရင်တော့ အမြန်လမ်းကြောင်း (Fast Track) ပေါ်ကို ရောက်ရှိသွားကြသူတွေပေါ့။ I အကန့်မှာ အောင်မြင် လာလေလေ ကြွယ်ဝသည်ထက် ကြွယ်ဝလာလေလေဖြစ်ပြီး ကိုယ်စိတ် ရှိရာ အိပ်မက်တွေကို အကောင်အထည်ဖော်နိုင်ကြပါတယ်။ *Time Freedom* အချိန်လွတ်လပ်တယ်။ *Financial Freedom* ငွေကြေးလွတ် လပ်တယ်။ *Life-style Freedom* လူနေမှုအဆင့်အတန်းမြင့်မား လွတ်လပ် တယ်။

ဘယ်အကန့်မှာ အောင်မြင်ချင်ပါသလဲ

Which Quadrant Do You Want To Earn Money?



နိုင်ငံတိုင်းမှာ ဒီ E.S.B.I အကန့် ၄ ကန့် လုံးက လူတွေဟာ အရေးပါ,အရာရောက်ပါတယ်။ ဘယ်အကန့်ဟာ ကောင်းတယ်၊ ဘယ်အကန့်ဟာ မကောင်းဘူးဆိုတာကတော့ တသမတ်တည်းမရှိပါဘူး။ အကန့်တိုင်းမှာတော့ သူ့ရဲ့ အားနည်းချက်၊ အားသာချက် ကိုယ်စီတော့ရှိ ကြပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ကြီးပွားချမ်းသာရေးမှာ ဘယ်အကန့်ဟာ အကောင်းဆုံးဖြစ်မယ့်အကန့်လဲ ဆိုတာကိုတော့ ရွေးချယ်တတ်ဖို့ အရေးကြီးပါတယ်။

အများစုသော လူတွေဟာ ကျောင်းပြီးတာနဲ့ E အကန့်ထဲ အလုပ်ဝင်ဖို့ ကြိုးစားကြတာပါပဲ။ တချို့ကြတော့လည်း S အကန့်ဖြစ်ဖို့ ခဲ

ရည်ရွယ်ထားကြတာပေါ့။ B နဲ့ I အကန့်တွေကို ရည်မှန်းထားကြတဲ့သူတွေဟာ နည်းပါးလွန်းပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ အခုလက်ရှိ ဘယ်အကန့်မှာ လှုပ်ရှားနေရသလဲဆိုတာ သိရမှာပါ။ ပြီးရင် ကိုယ်ရောက်နေတဲ့နေရာရဲ့ အားနည်းချက် (Weakness) နဲ့ အားသာချက်(Strength) ကို သန်းစစ်ဖို့လိုပါတယ်။ ပြီးရင် ဘယ်အကန့်ကို ရည်ရွယ်ထားသလဲဆိုတာ ဆုံးဖြတ်ပါ။

Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကတော့ E နဲ့ S အကန့်မှာ ရုန်းကန်လှုပ်ရှားနေရတဲ့သူတွေကို B, I အကန့်က သူဌေးသူကြွယ်ကြီးတွေအဖြစ် ရောက်ရှိအောင် ဘယ်လိုကြိုးစားရမလဲဆိုတာကို သင်ကြားပေးထားတာ ဖြစ်ပါတယ်။ "ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ကျောင်းသင်ပညာရေးစနစ်ကတော့ လူတွေကို E နဲ့ S တွေဖြစ်ဖို့ ရည်ရွယ်ပြီး သင်ကြားပေး ခဲ့တာပါ" လို့ Robert က သူရဲ့ စာအုပ်တွေမှာ ရေးသားလေ့ရှိပါတယ်။

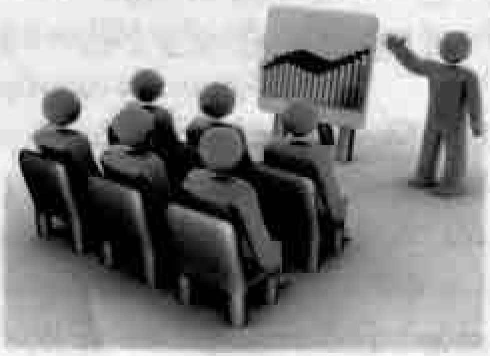
"ကျောင်းတက်၊ စာသင်၊ အလုပ်ဝင်လုပ်" ဆိုတဲ့ ပုံစံက E အကန့်ထဲဝင်ဖို့ အစီအစဉ်ချတာပဲဖြစ်ပါတယ်။ "ကျောင်းတက်၊ ကျွမ်းကျင်မှုဆိုင်ရာ သင်တန်းတစ်ခုခုတက်၊ ကိုယ့်အလုပ်ကိုလုပ်" ဆိုတာကတော့ S သမားဖြစ်ဖို့ အတွက်ပါ။ ကျွန်တော်တို့ တစ်သက်လုံး E နဲ့ S အတွက် ပညာတွေသင်ယူခဲ့ကြတာပါ။ ချမ်းသာလွတ်မြောက်ချင်တယ်ဆိုရင်တော့ B,I ပညာရေးတွေကို သင်ယူရမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီပညာတွေကို သင်ယူချင်တယ် ဆိုရင်တော့ Robert ရေးသားထားတဲ့ စာအုပ်တွေနဲ့ သူ့ရဲ့ Cashflow ဂိမ်းတွေကို ထဲထဲဝင်ဝင်လေ့လာဖို့ တိုက်တွန်းချင်ပါတယ်။

Cashflow ဂိမ်းရဲ့အစပိုင်းဟာ E ဆိုတဲ့ အလုပ်သမားဘဝနဲ့စတင်ကစားပြီး ကြွက်ပြေးလမ်းထဲက လွတ်အောင် ရုန်းထွက်ရတယ်ဆိုတာ တဖတ်သူသိပြီးသားပါ။ B နဲ့ I ဆိုတဲ့ အခြမ်းကို ရောက်အောင်သွားနိုင်ခြင်းဟာ ကစားပွဲမှာ အမြန်လမ်းကြောင်းပေါ် ရောက်သွားတာ ဖြစ်ပါ

တယ်။ လက်တွေ့ဘဝမှာလည်း ကိုယ်က E ပဲဖြစ်စေ၊ S ပဲဖြစ်စေ စီးပွားရေးနဲ့ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ဖို့ အတွက် B နဲ့ I ကိုရောက်အောင်ကြိုးစားရမှာဖြစ်ပါတယ်။ သင်စဉ်းစားရမှာကတော့ ငွေဝင်လမ်း ၄ မျိုးထဲက ဘယ်အကန့်နဲ့ ငွေရှာမလဲဆိုတာရယ် အနာဂတ်မှာ E.S.B.I ထဲက ဘယ်လိုလူစားမျိုး အဖြစ် အောင်မြင်ချင်သလဲဆိုတာပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

အခန်း (၈)

ချမ်းသာဖို့ လေ့ကျင့်သင်ကြားတယ်ဆိုတာ



Cashflow ဂိမ်းရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကတော့ လူသားအားလုံးကို ငွေရေးကြေးရေးအသိပညာနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေကို သင်ကြားပေးဖို့ပါပဲ။ ဒါ့အပြင် ကြွက်ပြေးလမ်းက ရုန်းထွက်တတ်ဖို့နဲ့ ဘဝပျော်ရွှင်လွတ်လပ်မှုရစေဖို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ ကျွန်တော့်အမြင်ကတော့ ဂိမ်းတွေဟာ တကယ့်သင်ကြားရေး ကိရိယာကောင်းတွေပါပဲ။

၁၉၆၉ ခုနှစ်က "သင်ကြားရေး ကတော့ချွန်ပုံစံ" ကို ပညာရှင်များက လေ့လာဖော်ထုတ်ခဲ့ကြပါတယ်။ ပညာသင်ကြားရေးစနစ်အပေါ်လေ့

လာမှုအရ ဖတ်ရှုတာနဲ့ ပို့ချသင်ယူတာဟာ ထိရောက်မှု အနည်းဆုံး ဖြစ်ပြီး ထိရောက်မှုအမြင့်ဆုံးကတော့ "တကယ့် အတွေ့အကြုံတွေ ရရှိလာစေရန် လေ့ကျင့်ခြင်း" ဖြစ်တယ် ဆိုတာကို ဖော်ထုတ်ခဲ့ပါတယ်။ ဒီထက်ပိုမိုထိရောက်တဲ့ အထက်မြက်ဆုံးနည်းလမ်းကတော့ ကိုယ်တတ်မြောက်ချင်တဲ့ "တကယ့်အရာတွေကို လက်တွေ့လုပ်ခြင်း" ပဲဖြစ်ပါတယ်။

သင်ကြားရေးကတော့ချွန်ပုံစံ		
[illegible]	Cone of Learning	[illegible]
အပြော နှင့် အလုပ် ၏ ၉၀%	အမှန်အကန် လက်တွေ့လုပ်ခြင်း	တက်ကြွ သွက်လက်မှု (Active)
	အတွေ့အကြုံများ ရရန် လေ့ကျင့်ခြင်း	
	[illegible]	
ပြောဆိုခြင်း၏ ၇၀%	[illegible]	
	[illegible]	
အကြား နှင့် အမြင် ၏ ၅၀%	လုပ်နေသည်ကို မြင်တွေ့ခြင်း	[illegible] (Passive)
	[illegible]	
	ပြပွဲများ သရုပ်ပြမှုများကို သွားကြည့်ခြင်း	
	ရုပ်ရှင်ဗီဒီယိုကြည့်ခြင်း	
အမြင်၏ ၃၀%	ရုပ်ပုံကားချပ်များကို ကြည့်ခြင်း	
အကြား၏ ၂၀%	စကားလုံးများကိုနားထောင်ခြင်း	
ဖတ်ရှုခြင်း ၁၀%	စာဖတ်ခြင်း	

ငွေကြေးစီးပွားရေးနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုပညာတွေကို လေ့လာသင်ယူကြတဲ့နေရာမှာလည်း ဒီသင်ကြားရေးကတော့ချွန် ပုံစံ (Cone of Learning) ဟာ အရေးပါပါတယ်။ ဖတ်ရှုတာ၊ ဟောပြောတာနဲ့ ပို့ချတာတွေ ဖြစ်တဲ့ အခြေခံ သင်ကြားရေးပုံစံတွေနဲ့ တင်မပြီးသေးပါဘူး။ ဒါပေမယ့်လည်း ဒီသင်ကြားရေးပုံစံ အဆင့်ကနေ မြင့်မတက်သေးတာကတော့

အုံ့ဩစရာကောင်းပါတယ်။ အမှန်တော့ ဒီသင်ကြားရေးကတော့ချွန်ပုံစံ ပေါ်လာတာ ၁၉၆၉ ခုနှစ် ကတည်းကပါ။

ငွေကြေးနဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုအကြောင်းကို သင်ကြားပေးတဲ့ Cashflow ဂိမ်းရဲ့ အစွမ်းသတ္တိကို ကျွန်တော်ယုံကြည် ပါတယ်။ ဘာဖြစ်လို့လဲဆိုတော့ Cashflow ဂိမ်းကစားခြင်းဟာ လက်ရှိအလုပ်အကိုင်တွေ၊ ရတဲ့လစာငွေတွေနဲ့ တကယ့် ရင်းနှီးမြှုပ်နှံမှုတွေကို ကိုယ်ပိုင်စဉ်းစားဉာဏ်နဲ့ စွန့်စားလုပ်ကိုင်ရပါတယ်။ လူတစ်ဦးချင်းရဲ့ ငွေကြေးအခြေပြဝါဒတွေကို နားလည်အောင်လေ့လာပြီး ကိုယ်တိုင်ထည့်သွင်း ရပါတယ်။ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေကို ဝယ်ယူတာ၊ ထုတ်ရောင်းတာ၊ ရင်းနှီးတာ၊ လုပ်ငန်းတွေစွန့်ထားတည်ထောင်တာတွေကို ကစားပွဲက လေ့ကျင့်ပေးမှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒါဟာ ဂိမ်းကစားသူတွေရဲ့ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရမှာ ကြောက်တဲ့စိတ်၊ စွန့်စားရမှာ ကြောက်တဲ့စိတ်၊ ငွေတွေ ဆုံးရှုံးသွားမှာ ကြောက်တဲ့စိတ် တွေကို လျော့ပါးအောင်လေ့ကျင့်ပေးရာလည်း ရောက်ပါတယ်။

စီးပွားရေးလုပ်ငန်းတွေ၊ စတော့ရှယ်ယာတွေ၊ အိမ်ခြံမြေတွေနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ မှန်ကန်တဲ့ စဉ်းစားဆုံးဖြတ်ချက်ချ တတ်ရေးပညာတွေကို အသိပေးတာဖြစ်ပါတယ်။ ကစားသူတွေဟာ ကိုယ်တိုင်ပါဝင်လုပ်ဆောင်ဆုံးဖြတ်ကြရတဲ့အတွက် တက်ကြွတဲ့သင်ယူမှု (Active Learning) ဖြစ်ပါတယ်။

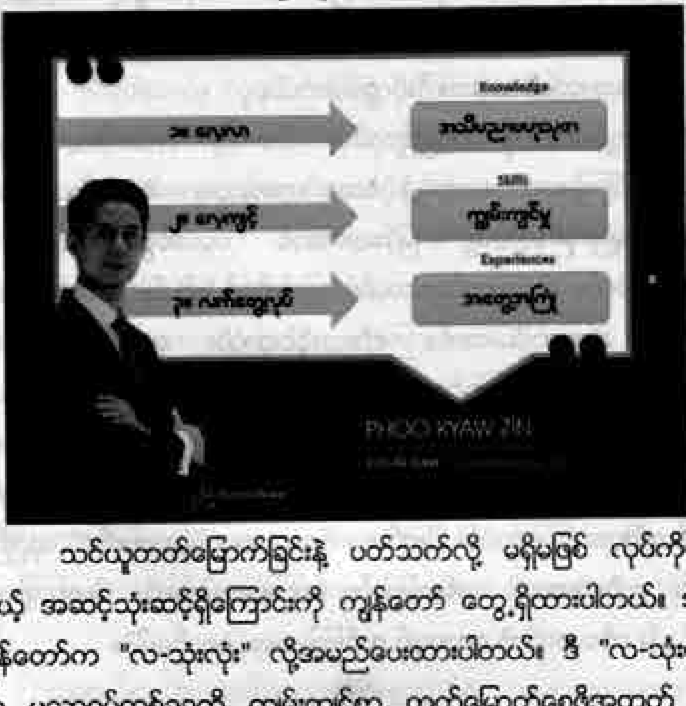
သူများပို့ချ ပြောပြတာကိုနားထောင်ရုံ၊ သူများရေးသားထားတာကို ဖတ်ရှုနားလည်ရုံတင် မဟုတ်ဘဲ ကိုယ်တိုင်ကိုယ်ကျ ပါဝင်လုပ်ဆောင်ရတဲ့အတွက် လက်တွေ့ဘဝမှာ အထောက်အကူပြုမယ့် နည်းပညာတွေ၊ အရှုံးထဲမှ ရတဲ့ သင်ခန်းစာတွေ၊ အတွေ့အကြုံတွေကို သင်ကြားရတဲ့ ကစားနည်းပါပဲ။

ဂိမ်းကစားပွဲတွေဟာ ကစားသူတွေကို စိတ်အားထက်သန်စေသလို စိတ်လှုပ်ရှားမှုတွေကို ထိန်းချုပ်နိုင်တဲ့ ကျင့်သားတွေပါရစေတာကတော့ အမှန်ပါပဲ။ စိတ်အားထက်သန်စွာနဲ့ စိတ်ဝင်တစား ပါဝင်လုပ်ဆောင်ခြင်းဟာ သင်ယူ သင်ကြားရေးအတွက် အထိရောက်ဆုံးအထောက်အကူပြုစေတဲ့ တကယ့်အချက်ပါပဲ။ Cashflow ကစားပွဲရဲ့ ထိရောက်မှုအကျိုးရလဒ် ကတော့ ငွေအကြောင်းစာအုပ်တွေဖတ်တာနဲ့ ဟောပြောပွဲတွေ တက်တာထက် အသာကြီးပိုလွန်ပါတယ်။

ကျွန်တော်တို့ လစဉ်ပြုလုပ်တဲ့ Cashflow Workshop တွေမှာလည်း သင်ကြားရေးကတော့ချွန်ပုံစံအရ ကစားသူများ ရဲ့ နားလည်တတ်မြောက်စေမှုရာခိုင်နှုန်းတွေ မြင့်မားအောင် ဆောင်ရွက်ပေးရပါတယ်။ ဖတ်ရှုစေတယ်။ နားထောင်စေတယ်။ ကစားပွဲကို ကိုယ်တိုင်ပါဝင် ကစားရတယ်။ ဆုံးဖြတ်နိုင်းတယ်။ စဉ်းစားနိုင်းတယ်။ ငွေကြေးကစားပွဲမှာ နိုင်တာ-ရှုံးတာ ဘာကြောင့်လည်းဆိုတဲ့အချက်တွေကို ပြန်လည်ဆွေးနွေးဝေဖန်နိုင်းတယ်။ နာရီပိုင်းအတွင်း ဘာသင်ခန်းစာတွေ ရရှိလိုက်သလဲ သုံးသပ်နိုင်းတယ်။ ပါဝင်ကစားသူများရဲ့ အမြင်တွေ၊ ရှုထောင့်တွေကို အချင်းချင်းမျှဝေကြရတယ်။ ပြီးရင် လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ ဘယ်လို ယှဉ်ပြိုင်ကစား မလဲဆိုတာကို လမ်းကြောင်း တွေချပေးပါတယ်။ ဒါဟာ ၉၀% ရာခိုင်နှုန်း ထိရောက်တဲ့ လေ့ကျင့် သင်ကြားရေးပုံစံတစ်ခုပါပဲ။

....

လ-သုံးလုံးအကြောင်း



သင်ယူတတ်မြောက်ခြင်းနဲ့ ပတ်သက်လို့ မရှိမဖြစ် လုပ်ကိုလုပ်ရမယ့် အဆင့်သုံးဆင့်ရှိကြောင်းကို ကျွန်တော် တွေ့ရှိထားပါတယ်။ ဒါကို ကျွန်တော်က "လ-သုံးလုံး" လို့အမည်ပေးထားပါတယ်။ ဒီ "လ-သုံးလုံး" ဟာ ပညာရပ်တစ်ခုခုကို ကျွမ်းကျင်စွာ တတ်မြောက်စေဖို့အတွက် ရေသောက်မြစ်သဖွယ် အရေးပါတဲ့ ကိစ္စပါ။ သင်ယူတတ်မြောက်ခြင်း "လ-သုံးလုံး" ဆိုတာကတော့ -

1. လေ့လာခြင်း။
2. လေ့ကျင့်ခြင်း နဲ့
3. လက်တွေ့လုပ်ဆောင်ခြင်း တို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။

လေ့လာခြင်း

လေ့လာသင်ယူခြင်းဟာ ကျွမ်းကျင်တတ်မြောက်ဖို့အတွက် ပထမခြေလှမ်းပါပဲ။ မလေ့လာ၊ မသင်ယူဘဲနဲ့ ဘာမှ သိမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ "လေ့လာခြင်း" ဟာ အသိပညာဗဟုသုတ (Knowledge) တွေကို ပေးပါ တယ်။ ဒါပေမယ့် "လေ့လာခြင်း"အဆင့်နဲ့ပဲ ရပ်တန့်နေလို့ မရပါဘူး။ ဒုတိယခြေလှမ်းအနေနဲ့ "လေ့ကျင့်မှု" တွေကို ပြုလုပ်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

လေ့ကျင့်ခြင်း

"ထပ်တလဲလဲလေ့ကျင့်ခြင်းဟာ ဘုရင်ပဲ" ဆိုတဲ့ စကားရှိပါတယ်။ အားကစားပဲဖြစ်စေ၊ စီးပွားရေးလုပ်တာပဲဖြစ်စေ၊ ဘာသာစကားပြောဆိုတာပဲဖြစ်စေ၊ တင်ဆက်ဟော ပြောတာပဲဖြစ်စေ ထပ်တလဲလဲလေ့ကျင့်မှုကို လုပ်ကြရပါတယ်။ လေ့လာသင်ယူရုံသက်သက်နဲ့တော့ ကျွမ်းကျင်မှုဆိုတာ ဖြစ်မလာနိုင်ပါဘူး။ လေ့ကျင့်မှု (Practice) ကသာ လျှင် ကျွမ်းကျင်မှု (Skills) တွေကို ဖြစ်စေမှာပါ။ လေ့ကျင့်မှုတွေ များများ လုပ်ထားမှ ကျွမ်းကျင်မှုနဲ့ မိမိကိုယ်မိမိ ယုံကြည်မှုတွေရရှိလာပြီး တကယ့် ဘဝရဲ့ ကစားပွဲထဲမှာ ဝင်ပြိုင်အနိုင်ရမှာဖြစ်ပါတယ်။

လက်တွေ့လုပ်ခြင်း

နောက်ဆုံး လ-တစ်လုံးကတော့ "လက်တွေ့လုပ်ခြင်း" ဖြစ်ပါ တယ်။ လေ့လာထားတယ်၊ ပြီးတော့ လေ့ကျင့်မှုတွေပြု လုပ်ထား တယ်ဆိုရင် လက်တွေ့လုပ်ဆောင်ဖို့ (Action) ပဲ ရှိပါတော့တယ်။ "သင်ပြီး မလုပ်ရင် မသင်ထားတာနဲ့ အတူတူပဲ" ဆိုတဲ့ စကားလေးလည်း ရှိပါတယ်။ ဘဝမှာ အမှန်တယ် တကယ်ပေါက်မြောက်အောင်မြင်ချင်ရင် ကိုယ်အောင်မြင်လိုတဲ့ နယ်ပယ်မှာ လက်တွေ့လုပ်ဆောင်ပြီး အတွေ့အကြုံ (Experinece) တွေယူဖို့လိုပါတယ်။

ဒါကြောင့် တိုးတက်အောင်မြင်ဖို့ဆိုရင် ဒီ "လ-သုံးလုံး" ကို အမြဲလုပ်ဆောင်နေဖို့လိုအပ်ပါတယ်။ လေ့လာပြီးရင် လေ့ကျင့်ရမယ်။ လေ့ကျင့်ပြီးရင် လက်တွေ့လုပ်ရမယ်။ လက်တွေ့လုပ်ရင်းနဲ့လည်း လေ့ကျင့်နေမယ်၊ လေ့ကျင့်နေရင်းနဲ့ လေ့လာသင်ယူမှုတွေ ပြုလုပ်နေမယ်။ ဒီလို "လ-သုံးလုံး" ကို အပြန်အလှန် အဆက်မပြတ် ကျင့်သုံးလုပ်ဆောင်နေခြင်းဟာ ကိုယ်လေ့လာသင်ယူနေတဲ့ ပညာရပ်နယ်ပယ်မှာ ထူးချွန်အောင်မြင်မှုတွေဖြစ်လာမှာ မလွဲမသွေပါပဲ။

သက်ဆိုင်ရာ နယ်ပယ်အသီးသီးမှာ အောင်ပွဲခံတဲ့ လူတွေဟာ "လေ့လာ၊ လေ့ကျင့်၊ လက်တွေ့လုပ်" လမ်းစဉ်ကို ကောင်းကောင်းနားလည်ကြသူတွေဖြစ်ပါတယ်။ "လ-သုံးလုံး" ကိုပြုလုပ်ခြင်းဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အားနည်းချက်၊ ပျော့ညံ့ချက် (Weaknesses) တွေကို အားသာချက် (Strengths) တွေအဖြစ် ကောင်းသထက်ကောင်းအောင် လုပ်ပေးနိုင်တဲ့ အရာပါပဲ။

ဒါကြောင့်လည်း ဘဝရဲ့ငွေကြေးကစားပွဲကြီးကို နားလည်စေဖို့အတွက် Cashflow ဂိမ်းကို အထပ်ထပ် မပြတ်တမ်း ကစားနေရခြင်းဖြစ်ပါတယ်။ ကစားလေလေ ငွေကြေးနဲ့ပတ်သက်တဲ့ အားနည်းချက်တွေ လျော့သထက်လျော့လာပြီး တကယ့်လောကရဲ့ ကစားပွဲကြီးထဲမှာ အနိုင်ရနိုင်ချေတွေများလာမှာဖြစ်ပါတယ်။ "ပွဲမဝင်က အပြင်ကကျင်းပ" ဆိုသလို Cashflow ဂိမ်းကို ကစားရင်း လက်တွေ့လောကရဲ့ ငွေကြေးလွတ်မြောက်မှုတွေရရှိအောင် ပြင်ဆင်ထားရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ တကယ့်လောကရဲ့ ကစားပွဲမှာ အကောင်းဆုံး ကစားနိုင်ဖို့ဟာ တဖတ်သူတို့ရဲ့ ဘဝအောင်မြင်မှုအတွက် အရေးကြီးတယ်လို့ ဆိုချင်ပါတယ်။

**** ****

သင်ယူသင်ကြားခြင်း ကစားပွဲ



Cashflow ဂိမ်းကို ကစားပြီး ငွေကြေးပညာတွေကို သင်ယူရတာ အလွန်ပျော်ရွှင်ဖို့ကောင်းတယ် ဆိုတာ ကစားဖူးသူတိုင်းသိကြပါတယ်။ "ပျော်ရွှင်ခြင်း" ဆိုတာ သင်ယူလေ့လာခြင်းရဲ့ နည်းလမ်းကောင်းတစ်ခု ပါပဲ။ ဒါပေမယ့် ဒီထက်ကောင်းတဲ့ အကောင်းတကာ့ အကောင်းဆုံး နည်းလမ်းတစ်ခု ရှိပါသေးတယ်။ အဲ့ဒီနည်းလမ်းကောင်းကတော့ တခြား သူတွေကို ပြန်လည် သင်ကြားပေးခြင်းပဲဖြစ်ပါတယ်။

ငွေကြေးချမ်းသာနည်းကို သင်ယူလေ့လာရာမှာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ CASHFLOW ကလပ်အသင်းဝင်တိုင်းကို တခြားလူတွေဆီလည်း

FutureWave
Publishing House

CASHFLOW ဂိမ်းအကြောင်း လက်ဆင့်ကမ်းသင်ကြားမှုမျှဝေပေးဖို့ ပြောထားပါတယ်။ ကိုယ်ချစ်ခင်တဲ့ မိတ်ဆွေသူငယ်ချင်းတွေကို ပညာတွေမျှဝေသင်ကြားပေးတာဟာ သူတို့တွေကို တကယ်ချစ်ကြောင်းပြ ပြီး ကိုယ်တိုင်လည်း ပြည့်ဝတဲ့သူတစ်ယောက်ဖြစ်လာစေပါတယ်။

CASHFLOW ဂိမ်းကစားနည်းကို တီထွင်ထားတဲ့ အဓိကရည်ရွယ်ချက်ကိုက လေ့လာသူ (Learners) တွေကို သင်ကြားသူ (Teachers) တွေ ပြန်လည်ဖြစ်လာစေဖို့လည်း ပါပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့အားလုံးဆီမှာ အားသာချက် ကိုယ်စီရှိကြသလို အားနည်းချက်တွေလည်း ကိုယ်စီရှိကြပါတယ်။ CASHFLOW ဂိမ်းကစားပွဲဟာ ကစားသူအချင်းချင်းကို အပြန်အလှန် သင်ကြားသူ၊ သင်ယူသူတွေဖြစ်စေတဲ့အတွက် အားနည်းချက်တွေကို ဖာထေးပြီး အားသာချက်တွေ တိုးပွားများပြားလာစေမှာအမှန်ပါပဲ။

Robert ကို သူရဲ့မိတ်ဆွေတွေက ဂိမ်းကစားတာနဲ့ ပတ်သက်လို့ မေးခွန်းထုတ်တာလေးကို ပြန်လည်ပြောပြ ချင်ပါတယ်။ သူတို့က Robert ကို "ခင်ဗျားရဲ့ CASHFLOW ဂိမ်းကို တစ်ကြိမ်တော့ ကစားပြီးသွားပါပြီ။ သိပ်တော့ မဆိုးပါဘူး။ နောက်ထပ် ဘယ်နှကြိမ်လောက်များ ကစားရပါဦးမလဲ" လို့ မေးကြပါတယ်။ သူတို့က တစ်ကြိမ်ကစားပြီးတာနဲ့ ဂိမ်းအကြောင်းသိသွားပြီလို့ ကျေနပ်သွားတဲ့ သဘောပါပဲ။

"၁၀ ကြိမ်လောက် ထပ်ကစားပြီး နောက်ထပ် လူ ၁၀ ယောက်ကို ပြန်သင်ပေးပါ" လို့ Robert က အဖြေပေးလိုက်ပါတယ်။ သူတို့တွေကတော့ ဒီလို လုပ်ဖို့ မလိုအပ်ဖူးလို့ ထင်မှတ်တဲ့ အကြည့်တွေနဲ့ ပြန်ကြည့်လေ့ရှိပါတယ်။ Robert ကတော့ ဒီလူတွေဟာ အောင်နိုင်ရေးရဲ့ ကျင့်စဉ်ကို နားမလည်သေးဘူးလို့ပဲ မှတ်ယူလိုက်ပါတယ်။

တစ်ကြိမ်တစ်ခါ ကစားဖူးရုံနဲ့ ငွေကြေးသဘောတရားတွေ၊ လွတ်မြောက်ချမ်းသာရေး နည်းလမ်းတွေကို သိရှိသွားပြီလို့ မှတ်ယူရင်တော့ အမှားကြီး မှားပါလိမ့်မယ်။



Cashflow ဂိမ်းကို ကစားတဲ့နေရာမှာ ဂိမ်း အကြောင်းသိဖို့ထက် ဘဝရဲ့အကြောင်းကို သိဖို့က အဓိကပါ။ ဂိမ်းအကြောင်းသိရုံသက်သက်ဆို ရင်တော့ တစ်ကြိမ် တစ်ခါကစားဖူးရင် ရပါတယ်။ ဒါပေမယ့် လက်တွေ့ဘဝရဲ့ အောင်မြင်မှု အကြောင်းတွေကို သိရှိဖို့ ဆိုရင်တော့ အကြိမ် ကြိမ်လေ့လာ ကစားမှသာ လုံလောက် မှာဖြစ်ပါတယ်။ ဒီကစားပွဲ ကို အထပ်ထပ်ကစားလေလေ လက်တွေ့ဘဝရဲ့ ကစားပုံနည်းလမ်းတွေကို ပိုမိုကျွမ်းကျင်စွာ သိရှိလာမှာပါ။

Cashflow ဂိမ်းကို အသုံးချပြီး သင်ကြားလေ့လာရမယ့် အစီအစဉ် (Learning Plan) လေးတွေကို တင်ပြလိုပါတယ်။ လက်တွေ့ဘဝရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ အောင်နိုင်ဖို့အတွက် စိတ်ဆန္ဒရှိ တယ်ဆိုရင်တော့ ဒီအစီအစဉ် လေးတွေကို လိုက်နာ ကျင့်သုံးစေ လိုပါတယ်။

ကစားပွဲမှ လက်တွေ့ဘဝ ချမ်းသာခြင်းဆီသို့ ခြေလှမ်းများ

၁။ ငွေကြေးလွတ်မြောက်ပြီး ချမ်းသာကြွယ်ဝတဲ့ဘဝကို အမှန်တကယ်အလိုရှိတဲ့ သူငယ်ချင်း ၅ ယောက်စုဖွဲ့ပါ။

၂။ အနာဂတ်မှာကိုယ်ဖြစ်ချင်တဲ့ ရည်မှန်းချက်အိပ်မက် (Dreams) တွေကို တိုင်ပင် ဖော်ထုတ်ကြပြီး အမှန်တကယ် ကြိုးစားလုပ်ဆောင်ကြဖို့ အချင်းချင်း ကတိပေးပါ။

၃။ "ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေး အစည်းအဝေး" အဖြစ် တစ်လကို တစ်ကြိမ် တွေ့ဆုံ ပြုလုပ်ကျင်းပရန် သဘောတူညီမှု ယူပါ။

၄။ လစဉ်တွေ့ဆုံပွဲမှာ အချိန် သုံးနာရီလောက်ယူပြီး Cashflow ဂိမ်းကို အတူကစားကြပါ။

၅။ ကစားပွဲပြီးသွားတဲ့အခါမှာ ရရှိလာတဲ့ အတွေ့အကြုံနဲ့ သင်ခန်းစာတွေကို ဆွေးနွေးမျှဝေပါ။ တကယ့်လက်တွေ့မှာ ဘာလုပ်မလဲဆိုတာကို သုံးသပ်ဆွေးနွေးပါ။

ဥပမာ - ငါတော့ အသုံးစရိတ်တွေကို လျှော့ချတော့မယ်။ ငွေတွေစတင်စု ဆောင်းတော့မယ်။ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံလို့ရမယ့် အရာတွေကို ရှာဖွေတော့မယ် စသဖြင့်ပေါ့။ အချင်းချင်းလည်း အကြံဉာဏ်တွေပေးပါ။

၆။ ပြီးရင် တကယ့်လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ ဝင်ရောက်ကစားပါ။ ကိုယ့်ရဲ့ လစဉ်ဝင်ငွေနဲ့ အသုံးစရိတ်စာရင်း တွေကိုရေးဆွဲပြုစုပါ။ ကိုယ့်မှာရှိတဲ့ ပိုင်ဆိုင်မှုတွေနဲ့ ပေးဆပ်ရန်ရှိတဲ့ စာရင်းတွေကိုလည်း လက်တွေ့ပြုစုရေးသားပါ။ အသုံးစရိတ် လျှော့ချနိုင်မယ့် နည်းလမ်းတွေနဲ့ ငွေဝင်လမ်းကြောင်းကောင်းစေမယ့် နည်းလမ်းတွေကို ရှာဖွေ စဉ်းစားပါ။

၇။ တစ်လပြည့်တဲ့နေ့မှာ သူငယ်ချင်းများနဲ့အတူ "ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေး အစည်းအဝေး"မှာ ပြန်လည်တွေ့ဆုံပြီး Cashflow ဂိမ်း ကို အတူတကွ ထပ်မံကစားကြပါ။ တစ်လတာ ကိုယ့်ရဲ့ လုပ်ဆောင်မှုများကို ဆွေးနွေးမျှဝေကြပါ။ အချင်းချင်း သတင်းအချက်အလက်များ၊ အခွင့်လမ်းကောင်းများကို မျှဝေကြပါ။ ကိုယ့်မှာရှိတဲ့ အခက်အခဲတွေ ကိုမျှဝေပြီး ဖြေရှင်းရန် အဖြေရှာကြပါ။ ရှေ့ဆက် ဘာတွေလုပ်မလဲဆိုတဲ့ အစီအစဉ်တွေ အတူရေးဆွဲကြပါ။

၈။ ပြီးရင် လက်တွေ့ကစားပွဲထဲ ပြန်ဝင်ပါ။ ငွေဝင်နိုင်မယ့် အခွင့်အလမ်းတွေကို ရှာဖွေပါ။ ပိုင်ဆိုင်မှုအဖြစ် ဘယ်လို တည်ဆောက်မလဲဆိုတာ အမြဲကြံစွေးနေပါ။ ရရှိလာတဲ့ ငွေကြေးတွေကို အကုန်မသုံးပစ်ဘဲ ရင်းနှီးမြှုပ်နှံရန် စုဆောင်းထားပါ။ ချမ်းသာရမယ်ဆိုတဲ့ စိတ်ယုံကြည်ချက်ကို ထားပြီး တစိုက်မတ်မတ် လုပ်ဆောင်ပါ။

၉။ လစဉ်မှန်မှန် သူငယ်ချင်းတွေနဲ့ Cashflow ဂိမ်းကစားပြီး ဆွေးနွေးတိုင်ပင်ဖို့ကို မမေ့ပါနဲ့။ တစ်ယောက်ကို တစ်ယောက် ပိုမိုတိုးတက်အောင် ကူညီပံ့ပိုးကြပါ။ သင်တန်းများ၊ ဟောပြောပွဲများ အတူတက်ရောက်ပါ။ စာအုပ် စာပေများကို အတူမျှဝေ ဖတ်ရှုကြပါ။ လစဉ်တွေ့ဆုံတိုင်း ဆွေးနွေးတိုင်ပင်ကြပါ။

၁၀။ ဒီအတိုင်း လုပ်ဆောင်လို့ တစ်နှစ်တိတိပြည့်ပြီဆိုရင် လုံးဝပြောင်းလဲလာမှာကို တွေ့ရမှာပါ။ အနာဂတ်ဟာ ပိုပြီး စိတ်ချလုံခြုံမှုတွေရှိလာမှာ အမှန်ပါပဲ။ ငွေကြေးနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အသိပညာတွေ တိုးပွားလာမယ်။ အခွင့်အလမ်း ကောင်းတွေကို မြင်တတ် လာမှာဖြစ်ပါတယ်။

လက်တွေ့ ငွေကစားပွဲမှာ အနိုင်ရစေဖို့



လူတော်တော်များများဟာ ငွေရေးကြေးရေး မပြေလည်ကြပါဘူး။ အဓိကအကြောင်းကတော့ သူတို့ရဲ့ ငွေတွေကို စနစ်တကျမသုံး တတ်လို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။ အများစုဟာ ငွေတွေကို သုံးစွဲလိုက်ကြတယ်။ ပြီးရင် ငွေတွေက သူတို့ဆီကို ဘယ်တော့မှ ပြန်မလာတော့ပါဘူး။ ဒီလိုမဖြစ်ရလေအောင် Cashflow ဂိမ်းကစားပွဲရဲ့ သင်ခန်းစာတွေကို လက်တွေ့ဘဝထဲမှာ အသုံးချဖို့လိုပါတယ်။

ဘဝရဲ့ ငွေကြေးကစားပွဲကြီးမှာ လွတ်မြောက်အောင်မြင်လိုသူအဖို့ ငွေကိုဘယ်လိုသုံးရမယ်၊ ပြီးတော့ သုံးလိုက်တဲ့ ငွေထက် များပြားတဲ့ငွေတွေ ပြန်ဝင်လာအောင် ဘယ်လိုလုပ်ရမယ် ဆိုတာ သိနေဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ အထူးအရေးကြီးတာ ကတော့ ငွေကို ကျစ်ကျစ်ပါအောင် စုထားဖို့မဟုတ်ဘဲ ကိုယ့်ရဲ့ငွေတွေကို ဘယ်လိုသုံးရမယ်၊ ဘယ်တော့သုံးရမယ်၊

ဘာအတွက်သုံးရမယ်၊ ဘယ်လောက် သုံးရမယ် ဆိုတာသဘောပေါက်နေဖို့ပဲဖြစ်ပါတယ်။

နောက်ပြီး ငွေကြေးလွတ်မြောက်ရေး (Financial Freedom) ပန်းတိုင်ကို ဘယ်တော့မှ မျက်ခြေမပြတ်စေပါနဲ့။ ဘဝမှာ အခက်အခဲတွေ အကြပ်အတည်းတွေရှိမှာကတော့ အမှန်ပါပဲ။ ဒီလို အခက်အခဲတွေ ကြုံလာတာဟာ လက်လျှော့ပစ် ဖို့အတွက် မဟုတ်ပါဘူး။ ဒီအခက်အခဲထဲကနေ လွတ်မြောက်ရမယ်ဆိုတဲ့ ရည်မှန်းချက် နဲ့ အားကုန် ကြိုးစားရုန်းထွက်ဖို့ အရေးကြီးပါတယ်။

သောမတ်အက်ဒီဆင်ဟာ လျှပ်စစ်မီးလုံးကို အောင်အောင်မြင်မြင် မတီထွင်နိုင်ခင်မှာ အကြိမ်ပေါင်း တစ်ထောင်ကျော် ကျရှုံးခဲ့ကြောင်း သိပြီးသားဖြစ်ကြမှာပါ။ တကယ်တော့ အက်ဒီဆင်ဟာ အကြိမ်ပေါင်း တစ်ထောင်ကျော် ကျရှုံးခဲ့တာမဟုတ်ပါဘူး။ မအောင်မြင်နိုင်မယ့် နည်းလမ်းပေါင်း အခုတစ်ထောင်ကို တွေ့ရှိခဲ့တာပါ။ မအောင်မြင်နိုင်မယ့် နည်းလမ်းတွေကို များများသိရှိလေလေ အောင်မြင်နိုင်မယ့် နည်းလမ်းနဲ့ ပိုပြီး နီးစပ်လာလေလေပါပဲ။

ဒီတော့ အခက်အခဲနဲ့ ကျရှုံးမှုတိုင်းဟာ အောင်မြင်မှုဆီကို အရောက်ပို့မယ့် လှေကားထစ်တွေပါပဲ။ လှေကားထစ်တွေ မရှိဘဲ အမြင့်တစ်နေရာကို မရောက်ရှိနိုင်ပါဘူး။ ဒီလိုပါပဲ အခက်အခဲနဲ့ ဒုက္ခပြဿနာတွေ မရှိဘဲ အမြင့်ဆုံးတစ်နေရာကို ရောက်ရှိခဲ့သူရယ်လို့ လောကမှာ မရှိပါဘူး။

ငွေကြေးကြပ် တည်းခြင်းနဲ့ ငွေကြေးမပြေ လည်ခြင်းကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ ဒုက္ခပြဿနာတွေဟာ ငွေကြေး လွတ်မြောက်လိုတဲ့ စိတ်ဆန္ဒတွေ ပိုမိုဖြစ်တည်လာအောင် တွန်းအားပေးပါတယ်။ ဒီတွန်းအားတွေနဲ့ပဲ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ "ကြွက်ပြေးလမ်း" (Rat Race) ကနေ လွတ်မြောက်အောင် အားထုတ်ရမှာ။ ဘဝရဲ့ ကြွက်ပြေးလမ်း ဝက်ပါ ထဲမှာ

မိသားစုရဲ့ ငွေကြေးဒုက္ခ၊ စီးပွားရေးဒုက္ခတွေကနေ လွတ်ဖို့အတွက် စိတ်ဆန္ဒပြင်းပြစွာနဲ့ လက်တွေ့ အားထုတ်လုပ်ဆောင်ဖို့ သိပ်အရေးကြီး ပါတယ်။

လက်ရှိမှာ ငွေကြေးမပြည့်မစုံနဲ့ ခက်ခဲစွာ ဘဝကို ရုန်းကန် နေရသူဖြစ်နေပါစေ စနစ်တကျ ကြိုးပမ်းအားထုတ် သူတိုင်း ဘယ်သူမဆို ကြီးပွားချမ်းသာနိုင်ကြောင်းကို Cashflow ဂိမ်းက သင်ကြားပေးထား ပြီးဖြစ်ပါတယ်။ ဘဝမှာ ကိုယ်ရည်မှန်းထားတဲ့ အနာဂတ်အိပ်မက် ပန်းတိုင် တွေ အမှန်တကယ်ဖြစ်လာစေဖို့ ကိုယ်တိုင်သာ ကြိုးစားအားထုတ်ရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ကိုယ်ရျမှတ်ထားတဲ့ အိပ်မက်တွေဟာလည်း ငွေကြေးအရအောင် မြင်မှုရရှိမှသာ အကောင်အထည်ဖော်နိုင်မှာပါ။ ကြွက်ပြေးလမ်း (Rat Race) မှာပဲ ရုန်းကန်နေရရင် ဘယ်လိုမှ အိပ်မက်တွေ ပြည့်ဝအောင် လုပ်ဆောင်နိုင်မှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါကြောင့် ဘဝရဲ့အိပ်မက်တွေ တကယ် မှန်ကန်လာစေဖို့အတွက် ကျွန်တော်တို့အားလုံးဟာ ကြွက်ပြေးလမ်းကနေ လွတ်မြောက်နိုင်ဖို့ အခုချိန်ကစတင်ပြီး ကြိုးစားလုပ်ဆောင်ရတော့ မှာဖြစ် ပါတယ်။

ဘဝဆိုတာ ကစားပွဲကြီးတစ်ခုပါ



ဘဝဆို တာကယ်တော့ ကစားပွဲကြီးတစ်ခုပါပဲ။ ဒီကစားပွဲကြီးမှာ ငွေကြေးအရအောင်မြင်ဖို့အတွက် ကစားချိန် နှစ်ပေါင်း (၄၀) အချိန်ပေးထားပါတယ်။ ငွေကြေးကစားပွဲဟာ အသက် ၂၅ နှစ် ကနေ အသက် ၆၅ နှစ်အထိ ယှဉ်ပြိုင်ကစားရမယ့် ကစားပွဲကြီးတစ်ခုဆိုတာ ပြန်လည်အမှတ်ရဦးမယ် ထင်ပါတယ်။ ကစားချိန်ကို အခုလို ၄ ပိုင်း ခွဲခြားထားပါတယ်။

ငွေကစားပွဲ

ကစားချိန်		အသက်
▪ ပထမပိုင်း	-	၂၅ မှ ၃၅ နှစ်
▪ ဒုတိယပိုင်း	-	၃၅ မှ ၄၅ နှစ်
▪ တတိယပိုင်း	-	၄၅ မှ ၅၅ နှစ်
▪ စတုတ္ထပိုင်း	-	၅၅ မှ ၆၅ နှစ်

(ကစားချိန်ကုန်)

ကစားပွဲပြီးသွားတဲ့အချိန်အထိ အနိုင်မရသေးဘူး ဆိုရင်တော့ Game Over ဖြစ်ပြီး ကစားပွဲကြီးထဲက ထွက်သွားရပါမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ ဒီတော့ ဘဝမှာ ဒီကစားပွဲကြီးကို အချိန်တိုတိုအတွင်း အနိုင်ရရှိအောင် ကစားဖို့အတွက် အခုချိန်ကစတင်ပြီး ကြိုးစားအားထုတ်ဖို့ တာဝန်ရှိပါတယ်။

အသက် ၆၅ နှစ်ကျော်တဲ့အချိန်ထိ ပင်ပင်ပန်းပန်းနဲ့ ဘယ်သူမှ အလုပ်လုပ်ချင်ကြမှာမဟုတ်ပါဘူး။ ဒါကြောင့် အခုလက်ရှိအချိန်မှာ ကိုယ်ဟာ ကစားပွဲရဲ့ ဘယ်အပိုင်းကိုရောက်နေပြီလဲ သုံးသပ်ပါ။ ဘယ်အ ပိုင်းမှာ အောင်မြင် လွတ်မြောက်ချင်သလဲဆိုတာ ဆုံးဖြတ်ပြီး အစွမ်းကုန်ကြိုးစားပါ။

"ရှုံးကာန်" နေရတဲ့ဘဝကနေ "ရှုံးထွက်" နိုင်ဖို့အတွက် ဒီနေ့ ကစတင်ပြီး လေးလေးနက်နက် စဉ်းစားရပါတော့မယ်။ ဘဝဟာ အခု လက်ရှိအတိုင်းပဲ ဆက်သွားနေရင်တော့ ရရှိနေကျ ရလဒ်နဲ့ပဲ ဆက်သွား နေရပါလိမ့်မယ်။ ကိုယ့်ရဲ့ဘဝ အခုလက်ရှိတဲ့ မတူဘဲ ပြောင်းလဲတိုး တက်ချင်တယ်ဆိုရင် တိုးတက်မှုဖြစ်အောင်ပြောင်းလဲနိုင်ရပါလိမ့်မယ်။

အတွေးအခေါ်တွေ ပြောင်းလဲမှ လုပ်ရပ်တွေ ပြောင်းလဲလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။ လုပ်ရပ်တွေ ပြောင်းလဲမှ လည်း ရလဒ်တွေပြောင်းလဲလာမှာပါ။ ရလဒ်တွေ ပြောင်းလဲမှ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ဘဝကြီး လည်ပြောင်း လဲလာမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီတော့ Cashflow ဂိမ်းက ပေးတဲ့ ငွေကြေးဆိုင်ရာ အတွေးအခေါ် တွေနဲ့ လက်တွေ့ဘဝမှာ တိုးတက်ပြောင်းလည်းအောင် ကြိုးစားတည် ဆောက်ပြီး တကယ့်ကို အောင်မြင်လွတ်မြောက်တဲ့ ဘဝကို ကစားပွဲကြီး အဆုံးမသတ်ခင်မှာပဲ ရလဒ်ကောင်းတွေနဲ့ အနိုင်ရနိုင်ကြပါစေလို့ ဆုမွန် ကောင်း တောင်းလိုက်ပါတယ်။

ငွေကြေးအောင်မြင်လွတ်မြောက်နိုင်ကြပါစေ...

Let's Fly Together !

ဖူးကျော်ခင် (Future Wave)

FutureWave
Publishing House